GENIAL ! UNE DISQUETTE AMIGA PC ST DANS CE NUMERO

TILT

DEMOS : 10 CONSEILS POUR ORGANISER VOTRE CODING PARTY

SCOOP !

UNDERWORLD II EN TEST

EXCLUSIF !

NOUS AVONS TESTE LA COMPATIBILITE DU FALCON !

ATARI 520 ST/1040 ST

DUNE II L'EVENEMENT !

CHAOS ENGINE LE MEGAHIT DES BITMAP BROTHERS

MATCH SIMULATEURS :



HARRIER AV-8B CONTRE HARRIER JUMP JET

STREET FIGHTER II sur AMIGA (1Mo)

TRANSARCTICA sur PC

BILLARD AMERICAIN sur ST



REPORTEZ-VOUS A LA PAGE 154

STREET FIGHTER II TESTE SUR PC !

L 2207 - 111 - 32,00 F

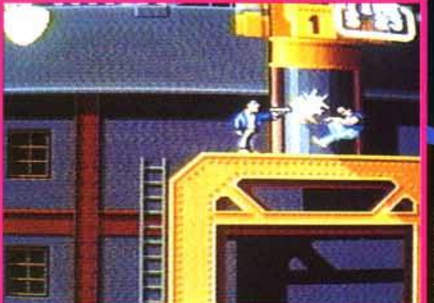
N°111 FEVRIER 1993 - 32F.

MAROC: 50 DH. BELGIQUE: 210 FB.SUISSE: 9 FS. ITALIE: 9000 LIRES.PORTUGAL: 1100 ESC. ESPAGNE: 850 PTAS.ISSN073-6968

DES SENSATIONS IMME

LE DUO DE CHOC EST DE RETOUR!

Plongez dans les bas fonds de los Angeles à la poursuite de dangereux criminels.
Grace à ce jeu fantastique, vous allez jouer le rôle des deux flics les plus célèbres de l histoire du cinéma:
* Le Sergent Murtaugh (alias Danny Glover)
* Martin Riggs [Mel Gibson], dit L ARME FATALE
Ils forments l équipe la plus efficace de la police de Los Angeles. Le jeu s inspire du scénario des 3 films et reprend scènes et les ennimis les plus spectaculaires des 3 films. C est un mélange de jeu de plate forme et de tir. Plusieurs missions vous sont proposées: Vous devez démanteler des réseaux de traficants de drogues, de blanchiment d argent sale, et des traficants d armes. Il faudra arrêter un tueur de flics, et sauver une fille qui a été kidnppée. Chaque mission se déroule sur plusieurs tableaux. Vous pouvez jouer soit avec le Sergent Mertaugh, soit avec Riggs. Chacun possède ses qualités et ses faiblesses.
FAITES TREMBLER LES CRIMINELS !



L'ARME FATALE

LA NOUVELLE MERVEILLE DES AUTEURS DE EPIC

Une merveilleuse surprise de fin d année
GENERATION 4 93% GEN D OR

Un très beau logiciel, parfaitement réalisé
JOYSTICK 93% MEGASTAR

Un grand jeu passionant et difficile... Les graphismes 3D sont superbes et varies... L animation est étonnante fluide et rapide
TILT 18/20 HITS

ROBOCOP 3



COGNEZ FORT ET DU MOND

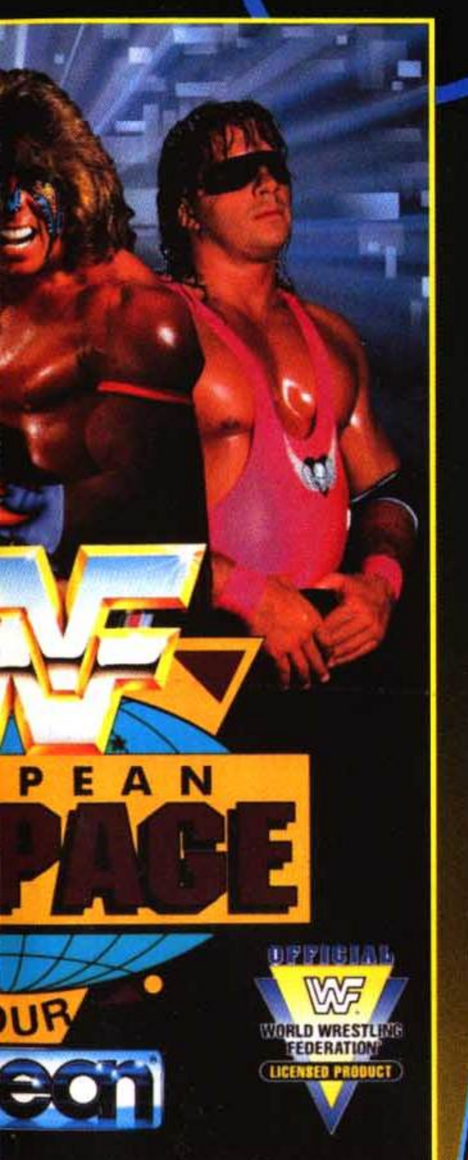




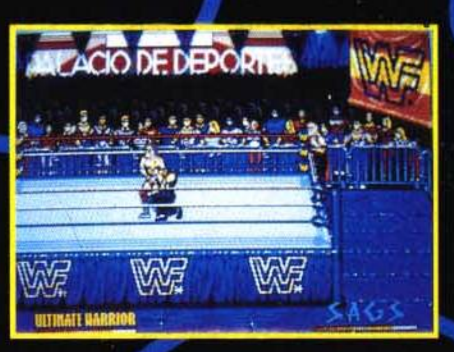
OCEAN SOFTWARE LIMITED . 25 BOULEVARD BERTHIE

NSES POUR VOS MICROS

EVENEZ CHAMPION DE CATCH







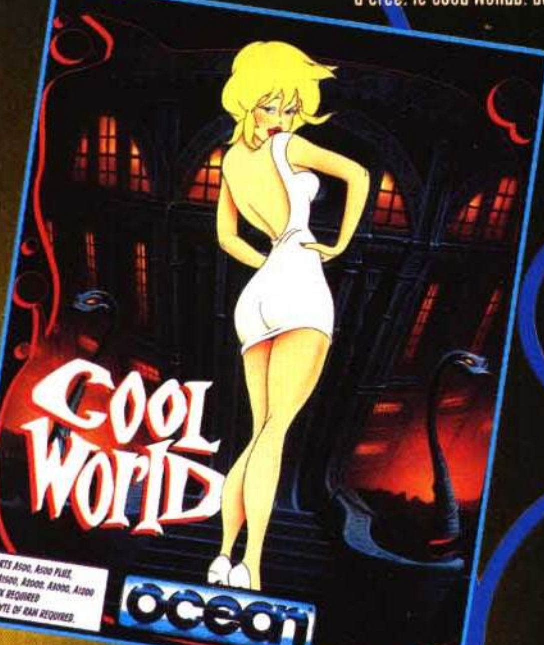
Attention Mesdames et Messieurs, LES SUPERSTARS DU CATCH SONT DE RETOUR SUR VOS MICROS POUR DES COMBATS ENCORE PLUS SPECTACULAIRES! Ce nouveau jeu de Catch est la suite du célèbre WWF. Il va encore plus loin que tout ce qui a été fait jusqu à maintenant. Hulk Hogan*, Ultimate Warrior* et les autre Superstars vont faire équipe pour combattre les TAG TEAMS (Duos de Catcheurs) les plus redoutables du monde. Vous combattrez les Natural Disasters*, les Nasty Boys* et d autres paires terrifiantes. Vous pouvez jouer à 4 catcheurs sur le ring. Il vous propose plus de 62 mouvements par catcheurs et des animations fabuleuses. Qualifiez votre équipe pour la grand finale du MADISON SQUARE GARDEN.

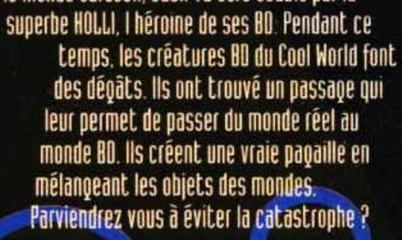
ÇA VA CARTOONER SUR VOS MICROS

Voici l adaptation sur micro du fabuleux film d aventure-fantastique COOL WORLD avec KIM BASINGER. COOL WORLD est un film qui mélange des acteurs réels et des personnages de dessins animés.

Alors qu il terminait sa nouvelle Bande Dessinée, Jack Deebs un dessinateur de BD, est projeté dans le monde qui il a créé: le COOL WORLD. Dans le monde Cartoon, Jack va être séduit par la superbe HOLLI, l héroïne de ses BD. Pendant ce temps, les créatures BD du Cool World font des dégâts. Ils ont trouvé un passage qui leur permet de passer du monde réel au monde BD. Ils créent une vraie pagaille en mélangeant les objets des mondes.

Parviendrez vous à éviter la catastrophe ?







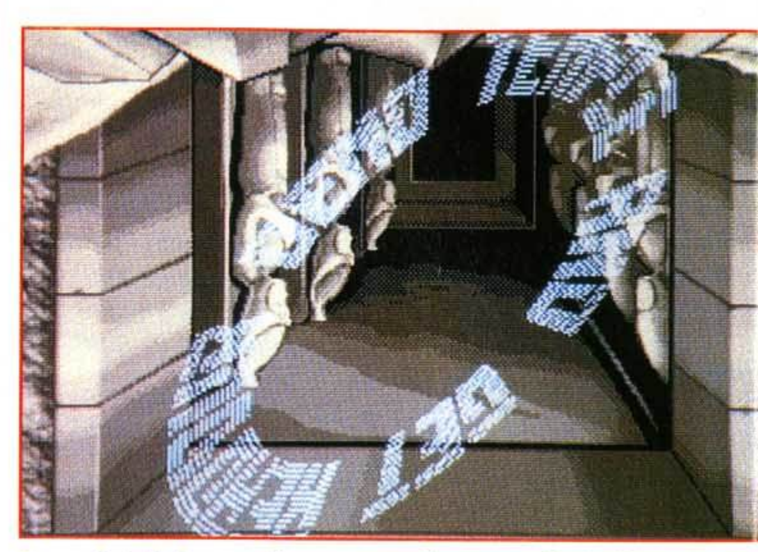
75017 PARIS . TEL: (1)40539286 . FAX: (1)42279573

Edito

Sommaire

Elle n'a qu'un mois à peine et déjà l'année 93 s'annonce grandiose.
Nous revenons enthousiastes du C.E.S., le Consumer Electronic Show de Las Vegas.
Là-bas, nous avons parcouru les immenses allées de l'exposition : Les nouveaux jeux fusent de partout, suivis de près par des machines toujours plus puissantes et des innovations technologiques fascinantes.
Car, avec la montée en puissance des PC, l'arrivée des ordinateurs 32 bits comme le Falcon *ou l'*Amiga 1200 *et l'annonce des machines personnelles de demain (la console 3DO de Matsushita par exemple), l'univers des jeux sur micro ne cesse d'évoluer et rien ne semble devoir l'arrêter. Quelques exemples ?* Street Fighter II, *fleuron des jeux consoles, est aujourd'hui disponible sur* Amiga, ST *et même sur* PC *(le soit-disant sous-doué des jeux d'action). Quant à* Ultima Underworld II, *il touche de très près à la réalité virtuelle en temps réel, chose qu'on osait à peine imaginer il y a deux ans.*
Et nous, à Tilt, plus passionnés que jamais, dévorons l'actualité micro, pour vous tenir au courant de tout ce qui bouge.
D'ailleurs, nous vous préparons pour les mois à venir quelques surprises... de taille. Alors, on se retrouve le mois prochain.
Que le Mauve soit avec vous !

Dogue de Mauve

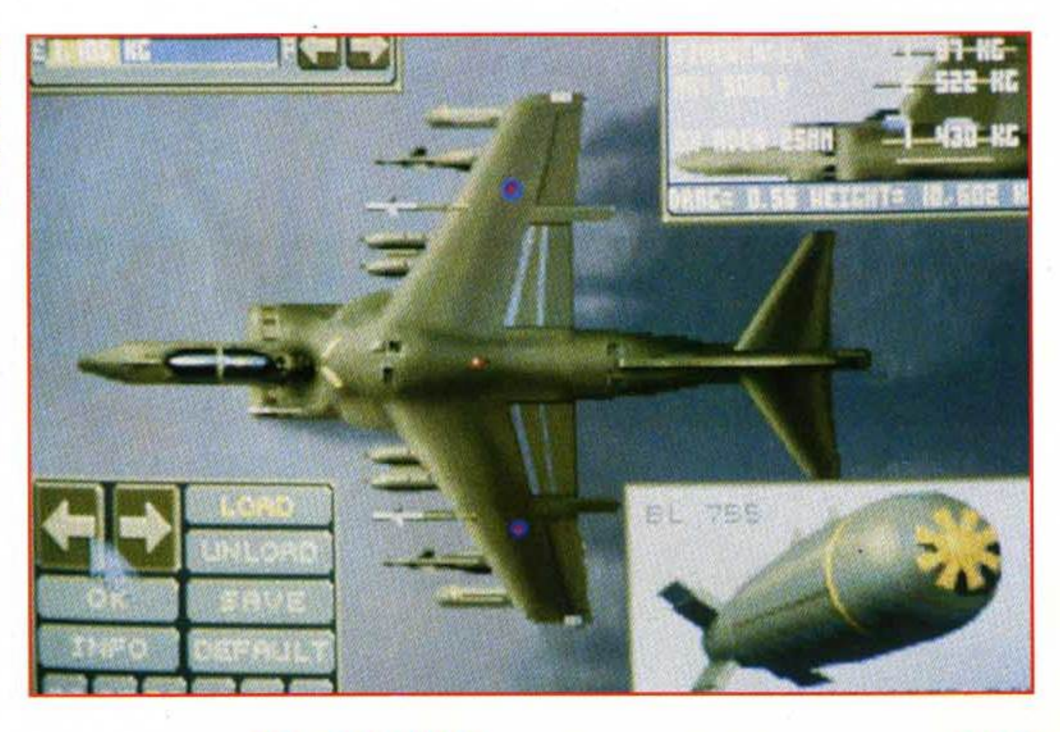


Dans le Tilt journal, trouvez dix conseils indispensables pour réussir votre coding party.



Après des mois d'attente, LE jeu d'arcade de l'année est enfin disponible sur micro.

Dans les Hits de ce numéro, un grand comparatif Harrier Jump Jet vs Harrier AV-8B. Qui va gagner ?





Ultima Underworld II, Labyrinth of Worlds, est le digne successeur du premier.

Code des prix de Tilt

A = jusqu'à 99F	F = 500 à 599F
B = 100 à 199F	G = 600 à 999f
C = 200 à 299F	H = 1 000 à 1 499F
D = 300 à 399F	I = 1 500 à 1 999F
E = 400 à 499F	J = 2 000 à 3 000F

REPORTAGE... REPORTAGE... REPORTAGE... REPORTAGE...



Edito

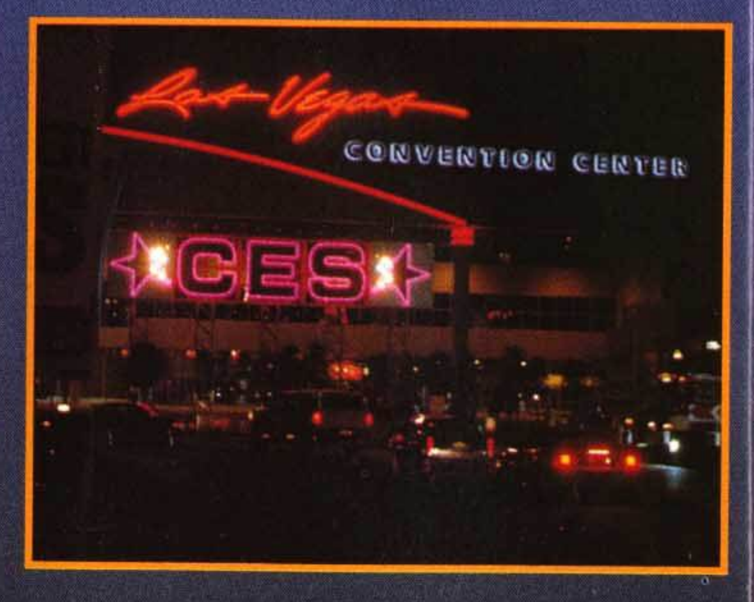
Les programmeurs n'ont pas chômé pendant les fêtes et en particulier, les auteurs de jeux de rôles. Commençons par le plus attendu d'entre eux : *Ultima Underworld 2* encore plus fabuleux que le premier. Il est suivi de près par *Ishar 2* de Silmarils et *Ambermoon*, la suite de l'excellent *Amberstar*. Pour ceux qui préféreraient l'action intelligente, *B17 Flying Fortress* et *Space Hulk* ne devraient plus tarder à sortir. Enfin, la seconde partie de notre dossier sur Cryo vous permettra de jeter un coup d'œil dans les « cuisines » de nos magiciens du soft nationaux. Mais pour l'heure, plongeons avec délice dans les dernières nouveautés tout droit venues du CES de Las Vegas.

Eva Hoogh

CES de Las Vegas

" Welcome to the show ! "

Cette année encore, le Consumer Electronic Show (CES) de Las Vegas, la ville du jeu, accueillait en son sein la quasi-totalité des éditeurs de jeux micro et consoles. Nos reporters étaient là et vous proposent de découvrir une sélection des avant-premières présentées au CES.



ALIENS VS PREDATOR
d'Activision sur PC
Contrairement à la version sur Super Nintendo, ce jeu n'est pas un beat'em all mais un jeu d'action/aventure vu en 3D (un peu à la manière de *Dungeon Master*). Trois camps s'affrontent pour le contrôle de la planète : les humains, les aliens et les predators. Présentant des graphismes de qualité en VGA, Aliens vs Predator fera certainement le bonheur des amateurs des films. Sortie prévue pour avril.



BATMAN RETURNS
de Konami sur PC
Basé sur le film du même nom, *Batman Returns* met en scène le célébrissime héros et son ennemi juré le Pingouin



BLUE FORCE de Tsunami sur PC

COMANCHE MISSION DISK 1 de Novalogic sur PC



(ainsi que Catwoman). Konami présente *Batman Returns* comme un film intéractif dont le joueur serait le metteur en scène. Le jeu propose donc un grand nombre de séquences animées de grande qualité (Batman déplie ses ailes, se balance au bout de son bat-grappin, conduit sa batmobile, etc.). *Batman Returns* comprend des phases d'action (combats) et de réflexion (recherches d'indices) mais il est impossible, à l'heure actuelle, de juger de l'intérêt du soft... Sortie prévue pour février.

BLADE OF DESTINY
de Sir Tech sur PC/Amiga



Réalisé par des auteurs allemands, *Blade of Destiny* est le premier épisode d'une série intitulée Realms of Arkania basée sur le jeu de rôles l'*Oeil Noir*. Immense, complet (des dizaines de compétences, de caractéristiques et de sorts différents), doté de graphismes de qualité et d'un système de combat novateur en 3D isométrique, *Blade of Destiny* a vraiment l'envergure d'un excellent jeu de rôles. Sortie prévue pour avril.

BLUE FORCE
de Tsunami sur PC



Jim Walls, vous connaissez ? Il s'agit bien sûr de l'auteur de la série des *Police Quest* de Sierra. Eh bien le bougre récidive avec *Blue Force*, un nouveau jeu à paraître chez Tsunami qui vous met dans la peau d'un jeune homme devenu policier après l'assassinat de son père. Classique dans la forme, Blue Force proposera des graphismes VGA mêlant dessins et acteurs digitalisés ainsi que des séquences d'action (optionnelles). Sortie prévue pour avril.

CHESSMEISTER 5 BILLION AND 1 de Spectrum Holobyte sur PC
Parodie des jeux d'échecs « sérieux », *ChessMeister* a fait le pari de mélanger les échecs, l'humour et le mauvais gout. Un coktail détonnant !
Ici, les pièces sont représentées par des acteurs digitalisées. Elles s'affrontent dans des séquences animées façon *BattleChess*, humour noir en plus : les reines se giflent, les pions friment en jouant du couteau et, parfois, des animations interviennent qui n'ont rien à voir avec les échecs (un petit chien faisant ses besoins, un bombardier qui passe...). *ChessMeister* était sans aucun doute le jeu le plus bizarre du CES. Sortie prévue en avril.



COMANCHE MISSION DISK 1
de Novalogic sur PC
Ça y est, le premier Mission Disk pour *Comanche, Obliteron 1911*, est sur le point de sortir. Ce mission disk propose de nouveaux (et somptueux) décors comme l'Arctique ou encore le désert ainsi que de nouveaux adversaires et de nouvelles tactiques de jeu. Une disquette qui ravira les fanas de *Comanche* (et ils sont nombreux !).
Sortie prévue pour février.

DEVIL'S ADVOCATE
de Softstar sur PC
Non, non, nous ne nous sommes pas trompé, il ne s'agit pas d'une photo de jeu Super Nintendo.
Bien que discrètement présenté, *Devil's Advocate* était sans doute l'une des meilleures surprises du CES.
Il s'agit d'un jeu d'action digne des consoles 16 bits où vous incarnez un guerrier/magicien parti en guerre contre le mal.
Tout y est : scrolling plein écran rapide et fluide, décors colorés, sprites nombreux et de grande taille et gros monstres de fin de niveaux (superbes).
Nouveau venu en Europe, Softstar nous promet des jeux d'action de qualité sur *PC*.
Du jamais vu !
Date de sortie inconnue.



DEVIL'S ADVOCATE de Softstar sur PC

PRIME MOVER de Psygnosis sur Amiga



EYE OF THE BEHOLDER III
de SSI sur PC
On a pu voir sur le CES une version plus complète d'*Eye of the Beholder III,* sous-titré *Assault on Myth Drannor.* Pour tout dire, le jeu ressemble énormément à son prédecesseur, *Eye of the Beholder 2*, avec cependant des différences au niveau graphique : nouveaux monstres, nouvelles rencontres, etc. Un futur classique ? C'est probable... Sortie prévue pour avril.



DRAGONSPHERE DE MICROPROSE SUR PC
Les auteurs de *Rex Nebular* sont de retour. Et cette fois, ils font de l'heroic-fantasy ! *Dragonsphere* reprend, en l'améliorant encore paraît-il, le système de jeu de Rex Nebular. Cette fois, le joueur se trouve catapulté dans un monde de fantasy avec ses propres coutumes, ses propres races d'animaux et de créature intelligentes et des dizaines de personnages à rencontrer et/ou affronter. La magie n'est pas absente non plus, l'adversaire principal du joueur étant d'ailleurs une sorcière malfaisante. Sortie prévue pour mai/juin.



DRAGONSPHERE de Microprose sur PC



HIRED GUNS
de Psygnosis sur Amiga
Hired Guns est l'un des nouveaux jeux de DMA, l'équipe qui a produit *Lemmings.* Il s'agit d'un jeu de rôles/action qui permet à quatre joueurs de s'affronter en simultané (l'écran est divisé en quatre fenêtres). Chaque personnage est libre de ses actions et peut à son gré explorer les alentours ou encore se cacher pour tendre une embuscade aux autres joueurs. Il faudra attendre la version finale pour ce faire une opinion mais *Hired Guns* pourrait bien devenir un titre de référence en matière de jeux multi-joueurs. Et, avec DMA, on est en droit d'espérer une réalisation soignée. Sortie prévue pour mai.

PRIME MOVER
de Psygnosis sur Amiga
Psygnosis était bien sûr au rendez-vous de Las Vegas avec en vedette le tant attendu *Lemmings 2* et la version Mega-CD de *Dracula.* Présenté plus discrètement, *Prime Mover* est la prochaine course de motos de l'éditeur anglais. Plus proche de *Super Hang-On* que de *No Second Prize, Prime Mover* est doté d'une animation très rapide et tire bien parti des



capacités de l'*Amiga*. Sans doute ce jeu ne révolutionnera-t-il pas le genre mais il s'annonce malgré tout comme un bon soft. Sortie prévue pour mars.

PROTOSTAR
de Tsunami sur PC
Que ceux qui se plaignaient du manque d'aventures spatiales se réjouissent, *Protostar* arrive ! Vous y tenez le rôle d'un(e) aventurier(e) qui a aidé à repousser l'invasion d'extra-terrestres appelés Juggats. Malheureusement, il semble que vos employeurs ne tiennent pas vraiment à vous récompenser... Mélangeant l'action, l'exploration et l'aventure, *Protostar*



PROTOSTAR de Tsunami sur PC





RETURN OF THE PHANTOM de Microprose sur PC



RINGWORLD de Tsunami sur PC

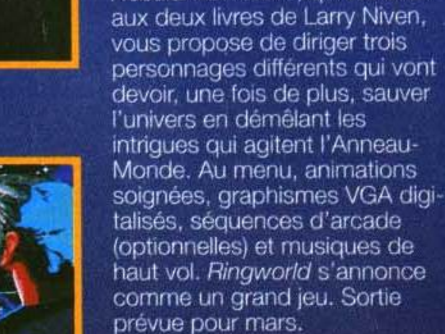
profite de graphismes soignés et d'une jouabilité bien étudiée que ce soit pour les combats en 3D, les dialogues avec quelques 15 races d'extra-terrestres ou encore la découverte de nouvelles planètes. Sortie prévue pour avril.

RETURN OF THE PHANTOM
de Microprose sur PC
Dans ce nouveau jeu de chez Microprose, le joueur incarne Raoul Montand, inspecteur de police parision pour une aventure hors du commun qui débute en 1993... et se termine en 1881, en plein surnaturel.
Il devra affronter le diabolique fantôme de l'Opéra et éviter de nombreux pièges avant d'espérer délivrer sa petite amie Christine, détenue prisonnière par le spectre.
Profitant des dernières innovations de Microprose en la matière, *Return of the Phantom* est un jeu à suivre de près. Sortie prévue pour l'automne.



RETURN TO ZORK d'Infocom/Activision sur PC
Zork, ça vous dit quelque chose? Il s'agit de l'un des premiers jeux d'aventures (textuel uniquement) sorti sur micro. Aujourd'hui, Infocom récidive avec cette séquelle qui se





déroule environ 700 ans après le premier épisode. Cette fois, le jeu est entièrement graphique et se joue à la souris. On pourra y rencontrer plus de 20 personnages joués par des acteurs américains avec des voix digitalisées et synchronisées avec le mouvement des lèvres.
Sortie prévue pour avril.

RINGWORLD
de Tsunami sur PC
Fondé sur l'œuvre de l'écrivain Larry Niven (qui était d'ailleurs venu au CES pour participer à la présentation du jeu), *Ringworld* est un jeu d'aventure animé façon *King Quest* ou *Rex Nebular*. L'histoire, qui fait suite aux deux livres de Larry Niven, vous propose de diriger trois personnages différents qui vont devoir, une fois de plus, sauver l'univers en démêlant les intrigues qui agitent l'Anneau-Monde. Au menu, animations soignées, graphismes VGA digitalisés, séquences d'arcade (optionnelles) et musiques de haut vol. *Ringworld* s'annonce comme un grand jeu. Sortie prévue pour mars.

SCREEN SAVER F/X
d'Origin sur PC
Encore un nouveau jeu de chez Origin ? Non, c'est un économiseur d'écran sous Windows avec des animations pour égayer l'écran lorsque vous ne faites rien (fainéant !). Les écrans vont des spirales de couleurs jusqu'aux créatures d'*Ultima VII*... De plus, le Screen Saver est capable de jouer dans une fenêtre toutes les séquences animées des derniers jeux Origin (*Wing Commander 2*, par exemple).





ULTRABOTS d' Electronic Arts sur PC

SYNDICATE
de Bullfrog/E.A sur PC



Syndicate se déroule en 2096 alors que les Etats-Unis sont divisés en cités gouvernées par les méga-corporations. Chaque joueur contrôle l'une de ces corporations et va tenter de conquérir 50 autres villes par tous les moyens possibles (attaque armée, espionnage, infiltration). Le jeu accueillera jusqu'à 8 joueurs simultanément, connectés en réseau et la réalisation est à la hauteur de la renommée de Bullfrog. On peut affirmer, sans trop s'avancer, que *Syndicate* sera l'un des grand jeux de 1993. Sortie prévue pour avril.

ULTRABOTS
d'Electronic Arts sur PC
Ultrabots se situe dans un futur proche. Une colonie d'extra-terrestres envahit la Terre et entreprend d'éliminer la race humaine à l'aide d'immenses robots pilotés par ordinateurs. Heureusement, certains d'entre eux sont tombés aux mains des hommes qui s'apprêtent à combattre l'Ennemi avec ses propres armes. Jeu tactique mais également jeu d'arcade, doté de beaux graphismes en 3D, *Ultrabots* est un produit à suivre. Sortie prévue pour fevrier/mars.

Comme dans tout bon jeu de rôles qui se respecte, il est possible de visualiser séparément la «fiche» de chacun de vos six personnages. Le look de l'ensemble fait nettement penser à Dungeon Master.

PREVU SUR AMIGA POUR AVRIL ET SUR ST/PC EN MAI.

AMBER

Work in

Après l'excellent Amberstar, Thalion s'est remis à l'ouvrage en proposant une suite plus aboutie techniquement, sur les graphismes notamment. Gros plan sur les premiers écrans d'Amberstar II, alias Ambermoon. Vous êtes prêt ? Alors, en route, pour de nouvelles aventures dans un autre monde, éclairé de deux lunes inconnues.

L'Amberstar était le diamant qui protégeait de son aura magique le royaume de Lyramon. Après avoir réuni les treize morceaux de cette gemme précieuse dispersés aux quatre coins du royaume, vous voilà de nouveau prêt à repartir, vous et vos cinq compagnons, pour explorer un nouveau monde deux fois plus vaste que le précédent ainsi que deux lunes supplémentaires.

A l'instar des jeux de rôles les plus récents, *Ambermoon* ne se concentre pas tant sur la « baston » que sur la découverte, le dialogue, les alliances et une multitude de sous-quêtes indépendantes.



Alors que les graphismes extérieurs d'Amberstar étaient assez médiocres, ceux d'Ambermoon sont beaucoup plus travaillés, avec plantes, lacs, pierres, etc.

Cette profondeur de jeu va de pair avec une sophistication technique étonnante. Très proche dans son concept d'*Ultima Underworld II*, *Ambermoon* se veut aussi réaliste

ça a le look d'Underworld, ça a la couleur d'Underworld, mais ce n'est pas Underworld. Pour la première fois, sur Amiga, un jeu offre une 3D bitmap zoomée en temps réel. Impressionnant !

dans sa présentation que fantastique dans son scénario. Pour y parvenir, les programmeurs travaillent depuis des mois sur le système de graphisme 3D qui permet au

MOON progress

joueur de regarder tout autour de lui comme dans *Underworld*. Quant aux personnages, ils sont suffisamment détaillés pour être agréables à regarder, même de près. Outre cette amélioration décisive du système graphique par rapport à *Amberstar* – qui s'apparentait plus à un *Bard's Tale* –, les combats ont également subi un lifting – les possibilités d'action sont plus étendues –, et la représentation du



Après un long voyage semé de combats mortels, cela fait du bien de se retrouver dans une auberge chaleureuse et accueillante. Vous voyez, la vie d'aventurier n'a pas que des mauvais côtés...



Ets-ce vraiment le bon choix de vie que vous avez fait là? Le quotidien des aventuriers est dure même avec sept écoles de magie et une centaine de sorts à votre disposition.



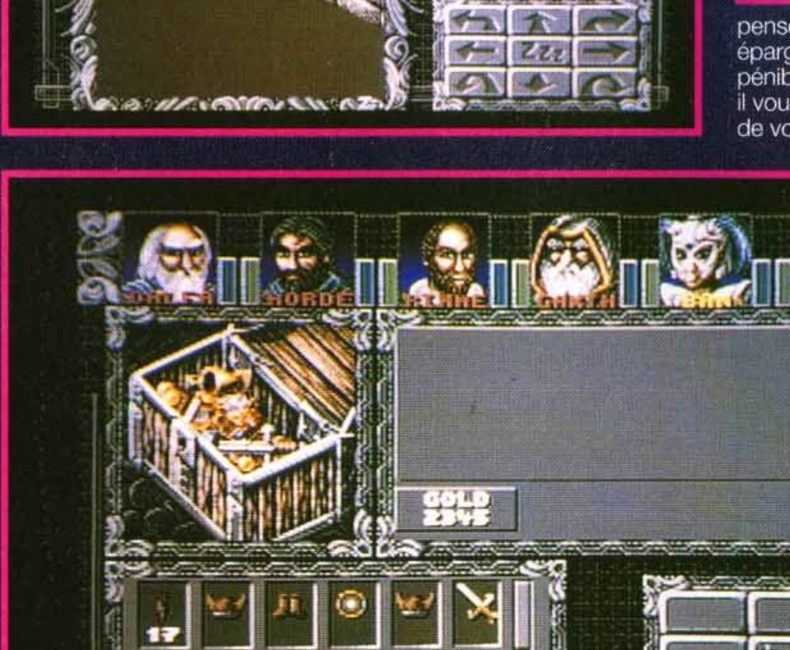
S'il est possible de jouer au clavier, la souris sera nettement plus agréable. Un bon point pour Ambermoon : tout ce fait à l'aide d'icônes.

monde extérieur est plus belle et plus détaillée. Et, pour ceux que la cartographie rebuterait, une fonction d'auto-mapping permettra de conserver sur disquette le plan des lieux visités. Il existe trois perspectives différentes qui varient selon le milieu dans lequel vous évoluez. Dans les temples, les cavernes, les bourgs et les maisons, le monde est vue du dessus façon *Ultima VII*, tandis que les donjons sont entièrement en 3D bitmap. Les châteaux, au contraire, sont vus à la manière des jeux sur consoles. Par rapport à *Amberstar*, tous les graphismes ont été retouchés et nettement améliorés. A l'heure qu'il est, les décors sont déjà très variés, allant d'un marché de village animé aux caves oppressantes infestées par les sbires du Mal. Et toute l'équipe travaille à rajouter sans cesse de nouveaux éléments…

Mais qu'en est-il de la durée de vie ? Eh bien, sachez que les quêtes et les péripéties de l'histoire sont innombrables et qu'elles sortent tout droit de l'imagination de Juhl Hornemann, véritable romancier de fantasy outre-Rhin. L'action sera soutenue par une musique variée signée Matthias Steinwachs – qui a déjà composé celles de *No Second Prize*. Même avec sept écoles de magie et plus de cent sortilèges, la vie des aventuriers sera dure. Mais les auteurs ont pensé à une solution pour vous épargner les longs voyages pénibles : dans *Ambermoon*, il vous sera désormais possible de vous téléporter dans n'importe quel endroit que vous aurez précédemment visité au moins une fois. Mais que cela ne vous empêche pas d'explorer un peu les alentours, vous aurez peut-être la chance de découvrir quelque trésor bien dissimulé.

Bref, si le produit fini tient ses promesses, il offrira une épopée qui pourrait bien vous tenir éveillé durant des semaines devant votre écran.

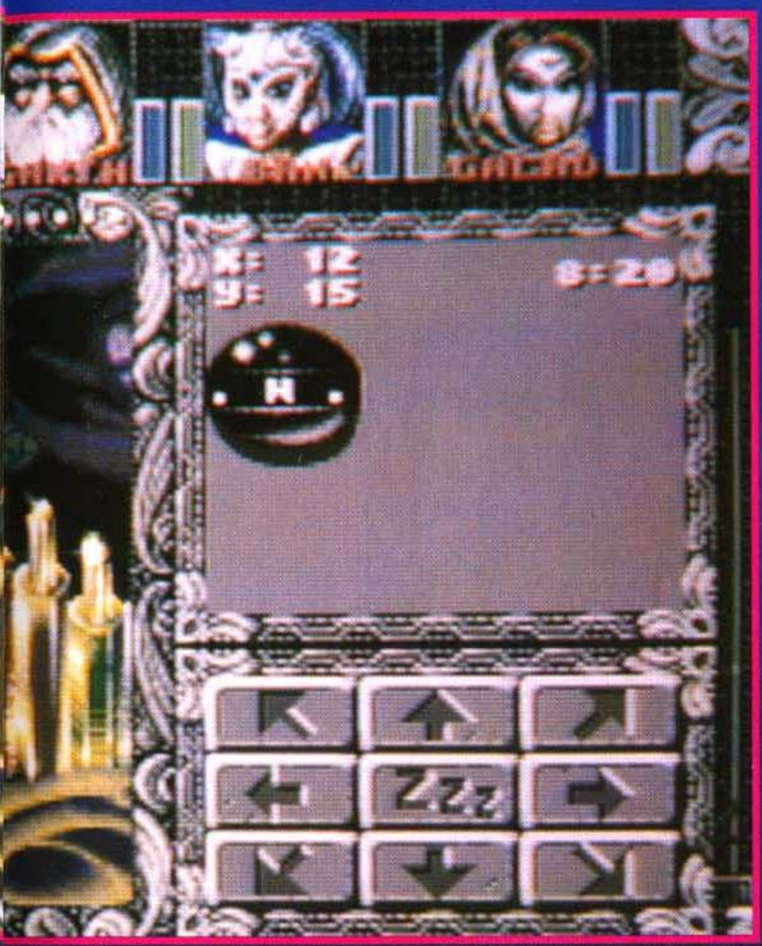




Contrairement à Underworld, Ambermoon ne représente ni le sol ni le plafond. Mais c'est déjà une performance d'avoir réussi à animer de manière fluide une telle 3D sur un simple Amiga.

Tous les ingrédients d'une bonne recette sont réunis dans Ambermoon pour rivaliser avec les meilleurs jeux de rôles. Alors le défi est lancé ! Ambermoon pourrait-il se mesurer à *Wizardry VII* ?

Voici un trésor bien rempli : armures, bijoux, pièces d'or et autres objets magiques feront la joie de tous les aventuriers, à condition de savoir comment s'y prendre...



Ambermoon vous emmène à la découverte de lieux aussi étranges que dangereux. Admirez la finesse du graphisme et de la mise en couleur : la preuve que l'Amiga peut encore rivaliser avec le PC en matière de jeu de rôles.

En ce qui concerne la jouabilité, *Ambermoon* sera entièrement jouable à la souris ou au clavier pour ceux qui le souhaitent. L'écran est bien organisé avec un ingénieux système d'icônes, en particulier pour les dialogues,– un plus appréciable quand on sait que l'aventure comprend des centaines de rencontres interactives. *Ambermoon* sortira d'abord sur *Amiga* puis sur *ST* et *PC*.



Le monde à explorer est deux fois plus vaste que celui d'Amberstar et offre une grande variété de paysages. Ici, une mer tranquille avec ses bois, ses plages, ses requins mangeurs d'homme...

Cette version sera en VGA et l'équipe de Thalion nous promet une réalisation à la hauteur de la machine – ce qui serait bienvenu après l'adaptation médiocre d'*Amberstar*.



Mais le mystère reste entier ? Que peut-il bien avoir dans ce coffre ? Vous le découvrirez bientôt en jouant ou en lisant un prochain Tilt.

On jouera à partir du disque dur ou de disquettes, ce qui est rare, et il s'adaptera à toutes les configurations de mémoire. Avec de tels atouts, il est probable qu'*Ambermoon* marque ce début d'année 93 et qu'un beau duel s'engage entre lui et *Underworld II*. Une idée d'autant plus réjouissante que des rumeurs circulent déjà au sujet d'un possible *Amberstar II*.

Eva Hoogh

Une chose est claire : le monde Lyramion n'est pas identique à notre bonne vieille Terre. En tous cas, nous n'avons jamais vu ces arbres, encore moins dans nos encyclopédies.

Ishar II

DISPONIBLE SUR ST/AMIGA/PC PREVU POUR LE MOIS DE MARS.

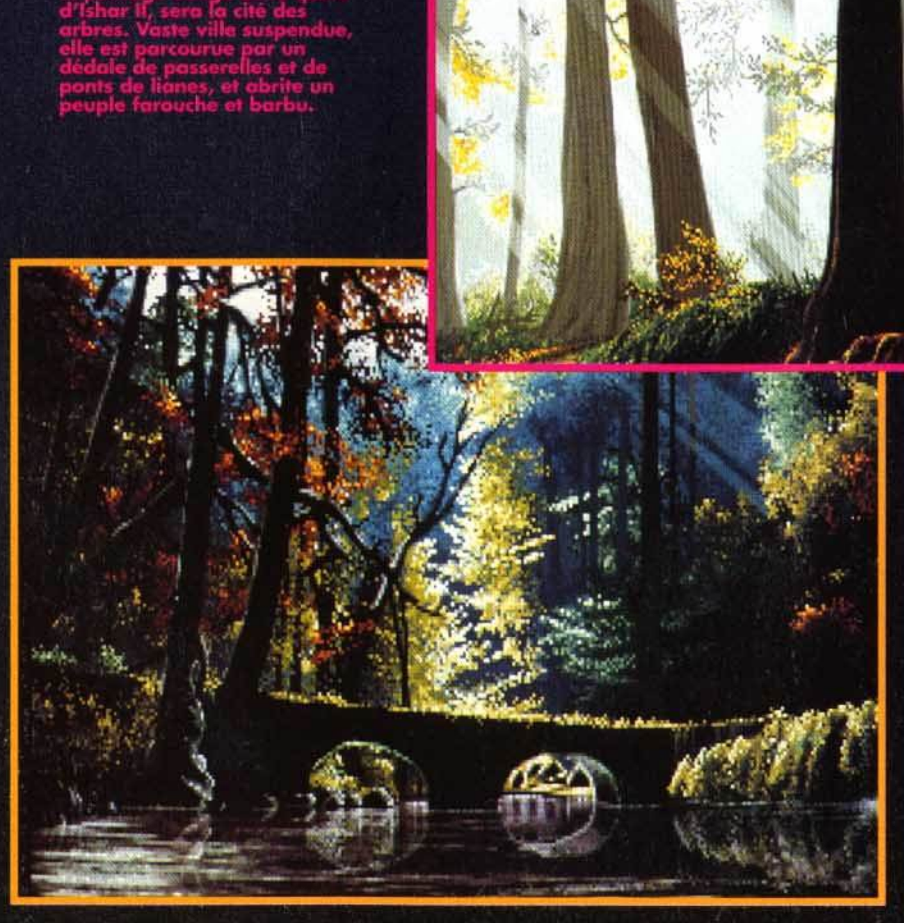


Dans la forêt d'Urshurak aux 256 couleurs, les effets de palette donnent des atmosphères très différentes. Les violets froids et les bleus rendent les arbres menaçants

Par les neuf grenouilles sacrées de Krogh ! Silmarils nous fait la passe de deux en prévoyant, pour avril, le retour du fils de la revanche d'Ishar, autrement dit : la suite des aventures de Jarel l'astucieux au royaume de Kendoria. L'archimage André Rocques, maître fondateur de la compagnie Silmarils et grand alchimiste des octets, a bien voulu dérouler quelques parchemins et nous révéler quelques runes sur la quête qui se prépare. Bien entendu, que ceci reste entre nous...

Tilt : Ishar a été un bon succès. Sa fidélité au genre jeu de rôles, ses paysages extérieurs, ses excellents graphismes et son scénario classique ont été appréciés. Ishar est dans sa dernière phase,Que pourrait-on offrir de plus ?

Un des lieux spectaculaires et passage obligé de la quête d'Ishar II, sera la cité des arbres. Vaste ville suspendue, elle est parcourue par un dédale de passerelles et de ponts de lianes, et abrite un peuple farouche et barbu.



Dans la présentation du jeu, le héros traversera des ponts de pierre et des sous-bois tranquilles inondés de lumière.



Les nuances de jaune et les bruns orangés renforcent l'aspect fantomatique et étrange de ces lieux énigmatiques. Quant aux tons de vert, ils font planer l'ambiance humide et trouble des marais.



" LA QUÊTE SE FERA DANS 7 ÎLES OÙ UN AFFREUX TENTE DE CRÉER UNE RACE DE GUERRIERS DU MAL POUR ASSERVIR LE MONDE EN ÉCOULANT UNE DROGUE DÉVASTATRICE ."

André Rocques : On peut toujours faire mieux ! Il est clair que des programmes novateurs comme *Alone in the dark* ou *Ultima underworld* donnent des idées et des… envies ! Dans un futur proche, il est certain que nous introduirons de la 3D calculée et d'autres techniques. Pour le moment, la formule inaugurée avec *Crystal of Arborea* fonctionne parfaitement.
En attendant des supports de masse plus puissants, il faut faire des compromis entre esthétisme et rapidité de l'affichage. *Ishar II* reprendra donc en grande partie le système de jeu du premier épisode en introduisant quelques nouveautés (un scrolling latéral par exemple) et en améliorant encore un peu



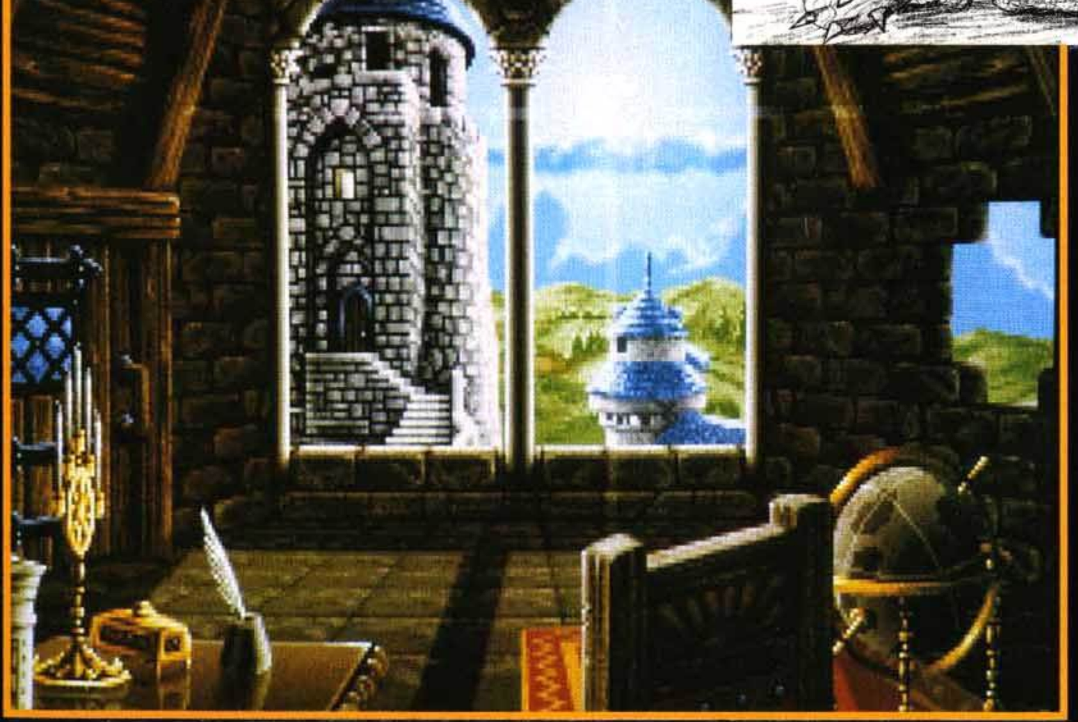
Les personnages d'Ishar vous souhaitent de débuter l'année en beauté en attendant de vous retrouver dans le second épisode intitulé provisoirement : Les légions du Chaos.

plus l'ergonomie. Nous avons tenu compte des critiques des joueurs, reçues par courrier ou par Minitel. Notamment le fait qu'il fallait dépenser de l'or pour pouvoir effectuer une sauvegarde (cela, ça n'a vraiment pas plu !), le fait aussi qu'on ne pouvait revendre les objets inutiles ou bien qu'on ne pouvait piller les morts. De plus, un plan sera disponible à l'écran qui indiquera plus précisément le lieu où l'on se trouve.

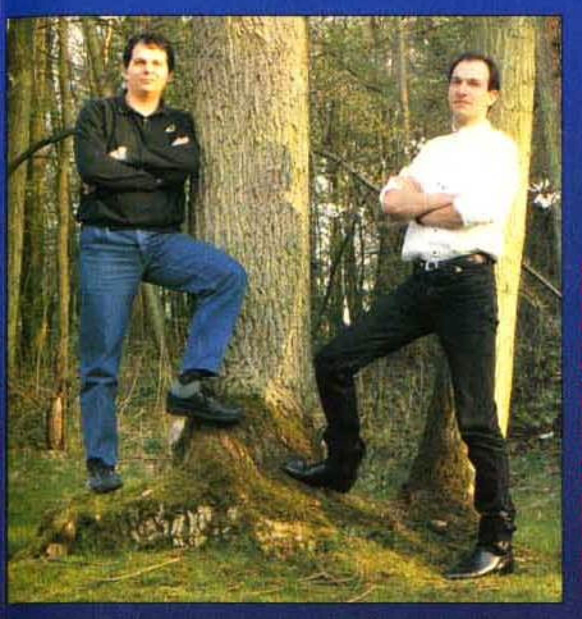
Quelques esquisses des personnages que vous rencontrerez dans Ishar II : squelette chevelu et orque pantouflard. Si le premier n'a même plus la peau sur les os, le second est un fin gourmet, grand amateur de chair d'aventurier...



Le scénario de cette version est encore en cours d'écriture mais la quête se fera dans sept îles ou un affreux tente de créer une race de guerriers du Mal pour asservir le monde en écoulant une drogue dévastatrice. Chacune d'elles aura sa propre histoire et son lot d'énigmes, de donjons, de villes, de villages, de passages secrets qui s'intégreront, bien entendu, dans la quête globale. Le joueur restera très libre dans l'ordre d'exploration des lieux.



L'action se passera aussi à l'intérieur de grandes pièces dans des châteaux. Admirez ici la finesse des dessins et la précision des détails comme ces reflets du bougeoir, de l'encrier et de la tabatière sur la table polie.



Pascal Einweiler et Michel Pernot, les principaux responsables de la nouvelle version d'Ishar. En examinant attentivement le décor, on comprend mieux où les petits gars de Nancy puisent leur inspiration pour trouver des décors de sous-bois.

Tilt : sera-t-il possible de reprendre une ancienne équipe dans Ishar II ?

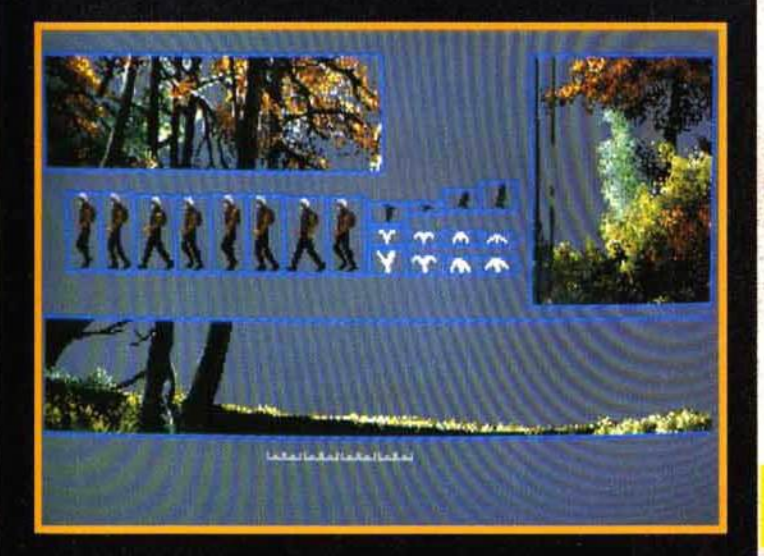
A.R. : Certainement et ce sera un avantage de commencer avec une équipe possédant des armes performantes même si, alors, les méchants seront, dès le départ, un peu plus musclés.

Tilt : Les lieux seront-ils différents ?

A.R. : On trouvera forcément ce qui fait le corps des jeux de rôles, c'est-à-dire des donjons et des bébettes irascibles qui crachouillent de la flammèche bien chaude. Il y aura également des villes avec des maisons aux belles façades et leurs habitants, un village dans les arbres, de la forêt réaliste et plus inquiétante que dans *Ishar I*, de l'eau, des plaines et aussi des montagnes avec des déplacements spécifiques qui donneront l'impression de monter ou de descendre. Ajoutons à cela un endroit un peu fou, nommé les Terres du Rêve, où le graphiste Patrick Einsweiler, assisté d'Eric Galand et de Jean-Christophe Charter pourra lâcher la bride à sa fantaisie.

Propos recueillis par Vic Ventura.

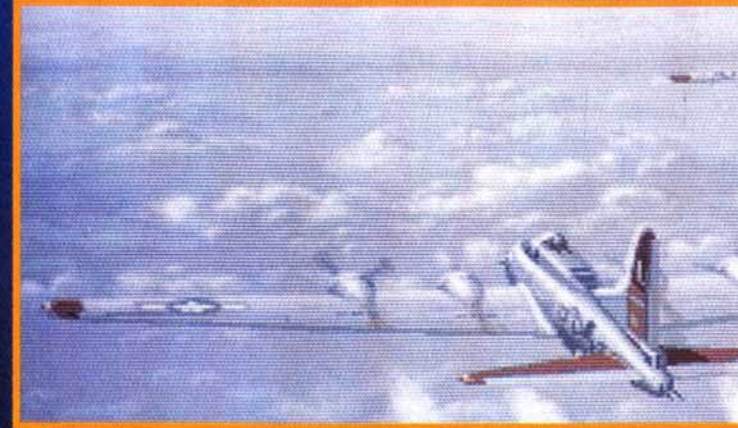
Les feuillages sont des éléments de décors polyvalents qui peuvent s'intégrer dans des vues pour «boucher des coins». Le personnage est animé avec huit vues (pas encore retravaillées sur cet écran). C'est le même procédé qui a été employé pour les oiseaux.



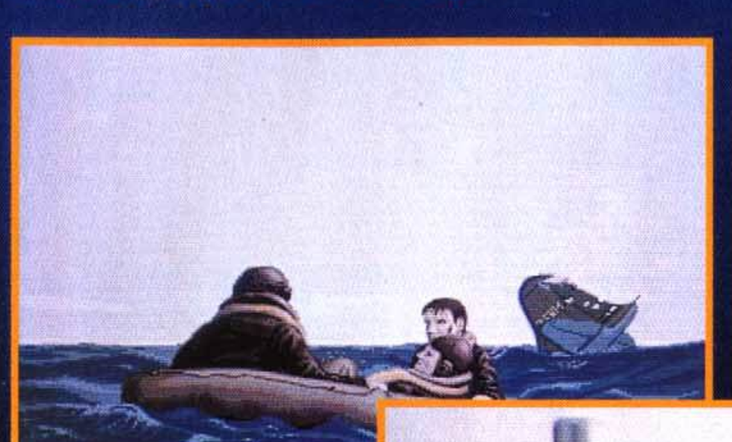
Disponible sur PC. Prévu sur Amiga pour le mois de mars et sur ST au printemps.

LE RETOUR DE B17

Après s'être victorieusement installé sur la deuxième marche du podium des* Tilt d'or *dans la catégorie des simulateurs de vol,* B17 Flying Fortress *franchit une nouvelle étape et arrive enfin sur* Amiga *!



Tel un aigle royal survolant sa proie, votre forteresse volante plane au-dessus d'un tapis de nuages (veuillez m'excusez, je ne sais pas ce qui m'a pris... On dirait les paroles d'une chanson de Françis Lalanne !).





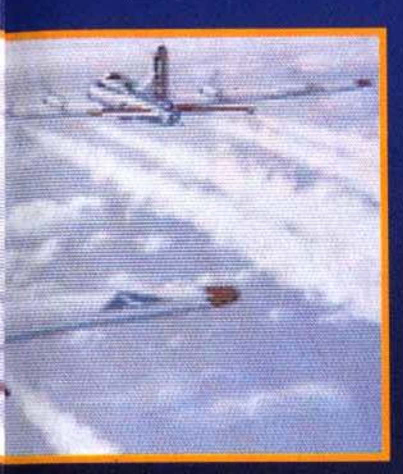
L'avion s'est abîmé en mer, mais quelques membres de l'équipage ont réussi à échapper à la catastrophe. Les malheureux naufragés n'ont plus qu'à attendre les secours... ou les requins.

Agir en héros comporte aussi des risques... Cette fois la médaille vous sera décernée à titre posthume.

Créé initialement sur *PC, B17 Flying Fortress* compte parmi les meilleures réalisations de Microprose... Le soft vous propose de grimper à bord d'un des plus extraordinaires bombardiers de la Seconde Guerre mondiale : le fameux B17, surnommé Flying Fortress. La bête est en effet bardée de canons et de mitrailleuses couvrant la quasi-totalité de l'espace aérien qui l'entoure, et dispose de neuf membres d'équipage dont certains sont installés sous le ventre de l'appareil ou d'autres allongés dans la queue. L'ordinateur se chargera de contrôler chacun des neuf postes, mais vous pourrez à tout moment prendre la place de n'importe quel membre de l'équipage, ce qui vous permettra par exemple de délaisser quelques instants les commandes pour vous concentrer sur la destruction d'un avion ennemi surgissant par l'arrière. Quelques mois à peine après la sortie de *B17 Flying Fortress*, voici donc qu'arrive une version *Amiga* dotée de graphismes très proches de ceux de la version *PC* (une version *ST* est également prévue pour le printemps). Le système de jeu, très souple malgré l'incroyable réalisme du soft, et la jouabilité resteront semblables à l'original, mais reste à savoir si l'*Amiga* sera capable de fournir une animation aussi rapide que celle des plus puissants *PC*.
En attendant, régalez-vous avec ces quelques images tirées pour la plupart des séquences intermédiaires du jeu qui montrent que, pour une fois, des programmeurs ont eu la bonne idée d'introduire un peu d'humanité dans le monde habituellement glacial et technique des simulateurs de vol !

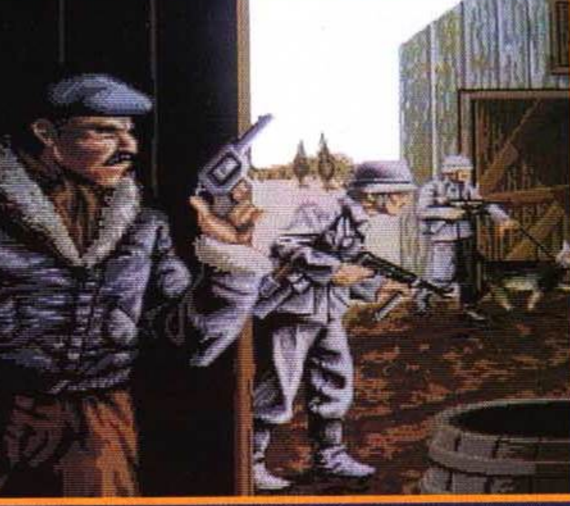
Marc Lacombe

FLYING FORTRESS !



La guerre fait rage dans les airs mais aussi sur terre, jusque dans les petites fermes les plus isolées. Des graphismes bitmap qui n'ont rien à envier à la version PC.

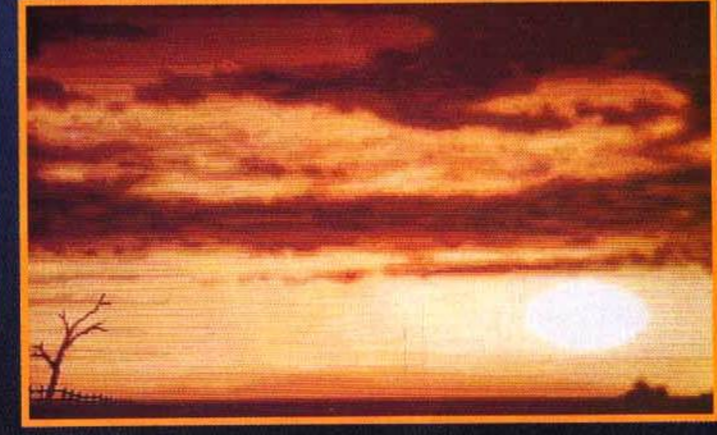




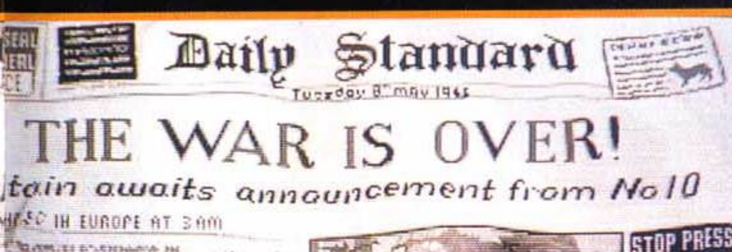




Encore une mission qui se termine mal. L'image est superbe, certes, cela suffira t-il à vous faire oublier le goût amer de la défaite ?



Ça c'est du coucher de soleil ! Même si l'Amiga dispose d'un peu moins de couleurs que le PC, avouez que le résultat est surprenant.





Enfin une bonne nouvelle dans le journal... Admirez au passage le rendu réaliste du papier.



Rien ne vaut la douce chaleur de la camaraderie le soir au coin du feu. Puisqu'on vous dit que l'armée est une grande famille.

PRÉVU SUR AMIGA/PC SORTIE FEVRIER

GENESIA

Dans Tilt 106, Dogue de Mauve nous présentait, avec un enthousiasme non dissimulé, une esquisse de jeu de rôles/aventure/gestion intitulé War on the Land.
Depuis, Thomas Zighem, le créateur, a trouvé en Microïds un éditeur prêt à investir dans ce projet et à le mener à bien.



Les 4 saisons sont des facteurs primordiaux de votre stratégie. La neige, par exemple, empêche les paysans de travailler la terre. Pourquoi ne pas les embaucher pour en faire des soldats méchants et feigneux ?

En effet, vers le mois de février, sous le titre *Genesia*, le produit présenté dans nos colonnes devrait pointer le coin de sa disquette.
Il faudrait être borgne des deux yeux pour ne pas percevoir dès les premières images des signes de parenté évidente entre *Genesia* et *Populous*. On trouve ainsi le même principe d'une carte isométrique, le même souci du détail dans les animations, des commandes réparties autour d'une vue zoomée du monde. L'univers étant lui-même représenté comme la page d'un grand livre.
Mais s'arrêter à cette seule constation serait passer à côté d'un programme d'une grande originalité et qui se révèle, par bien des aspects, beaucoup plus abouti que son illustre prédécesseur et bien moins répétitif.
Dans son aspect aventure/exploration, *Genesia* vous met dans la peau d'un capitaine à la recherche de joyaux dispersés aux quatre coins de la contrée.
Dans son aspect gestion/stratégie, le joueur se retrouve à la tête d'un territoire et joue les petits princes de guerre. Il doit à la fois gérer son territoire, conquérir de nouvelles terres et continuer à faire vivre et travailler tous « ses» gens. La population est partagée en différents corps de métiers : bûcherons, architectes, menuisiers, fermiers, inventeurs, etc. Pour que tout ce petit monde vive heureux et se multiplie, il suffit de leur donner un travail et d'agrandir leur espace vital.



A l'intérieur des ateliers le mage et le maréchal-ferrant travaillent d'arrache-pied ! le second construit ce que le premier invente.

C'est le printemps, les alouettes turlutent dans les cieux azuréens, mais l'orage gronde et la foudre tombe soudainement. Cet élément incontrôlable fait de gros dégâts que vous devez absolument réparer.



Visitez les casernes pour engager de nouvelles recrues et augmenter votre potentiel d'attaque. Car il vous faut absolument agrandir l'espace vital et protéger vos gens.



Une fois dans l'entrepôt vous pourrez faire le compte de vos réserves en perles, tissus, bois, eau, etc. Lorsque celui-ci sera plein il faudra en construire d'autres.



La montgolfière est l'arme suprême, celle que la magicien mettra le plus de temps à inventer. Elle permet d'espionner, de survoler et d'explorer les régions sauvages et inhabitées.

Ainsi, vous augmenterez vos forces vives et vous verrez apparaître les nouvelles recrues quand elles seront en âge de travailler.
Les saisons dans *Genesia* se suivent et ne se ressemblent pas ! Et, comme partout, l'hiver les champs sont moins fertiles et les paysans restent dans leur ferme en attendant des jours meilleurs. C'est la période où vous pouvez enrôler de nouveaux soldats – fantassins, chevaliers, cavaliers... – et les envoyer tatanner l'un des deux autres capitaines engagés dans la même quête.
L'aspect wargame est un des ressorts majeurs du jeu, avec des phases de défense – constructions, barrières, etc. – et des phases d'attaques proprement dites. Le joueur utilise des dés pour les déplacements et doit prendre en compte la nature du terrain pour progresser.
On peut jouer jusqu'à trois joueurs, en temps réel et en semi-simultané. Chaque joueur dispose alors d'un temps limité pour effectuer son tour de jeu, ses résultats et ses décisions s'affichant sous forme d'histogrammes colorés.
Genesia se présente ainsi comme un savant mélange entre plusieurs genres : aventure, wargame, gestion, rôles, avec des tas d'écrans d'intérieurs bien colorés (ateliers, tavernes, mine, temple...). Inutile de préciser qu'on attend avec une impatience non dissimulée la version définitive du jeu pour le test complet.

Laurent Defrance



En cliquant sur certaines maisons vous obtiendrez des renseignements sur la vie de ses résidents. Ici habitent deux femmes, la mère et la fille, l'une est bûcheron et l'autre menuisier.



Un trop grand nombre de bûcherons peut déstabiliser l'écosystème de la région car ils abattent trop d'arbres. Dans ce cas, il faut en reconvertir certains dans un autre métier.



Le capitaine, sur son cheval, est le seul personnage que vous dirigez directement. N'a-t-il pas fière allure ?



Ceci est la carte générale de Genesia. A chaque nouvelle partie que vous entamerez la carte change de configuration.



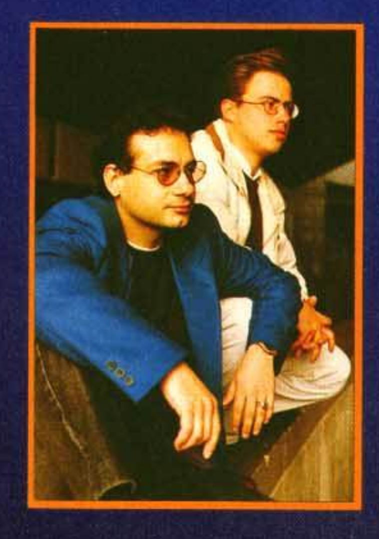
Ce bilan vous indique en un clin d'œil l'état de vos réserves et vos besoins en eau ou nourriture. Vous vous en servirez pour établir un plan de campagne.



Des messages d'aide de ce type apparaissent de temps en temps. Ils sont précieux. Ne les négligez pas ! Car en bon chef que vous êtes, vous devez répondre aux demandes de votre peuple.

CRYO : plein les mi

Dans le numéro précédent de Tilt, l'archimage Philippe Ulrich expliquait l'originalité de la compagnie Cryo dont le noyau dur est constitué d'un groupe d'anciens d'Ere Informatique. Des créateurs extérieurs se voient ainsi pourvus d'un budget important pour des projets précis. Il leur reste à prouver qu'ils sont capables, comme les auteurs de Dune ou de KGB, de cristalliser leurs rêves et de faire aboutir ces projets. Voici donc une interview du dernier groupe, Laurent Cluzel et Nicolas Choukroun, engagé dans cette stimulante aventure.



Nicolas Choukroun et Olivier Cluzel, co-auteurs du projet Trashman. Ce shoot'em up, dur, se jouera à deux. On y trouvera des aliens chaleureux dont l'activité principale sera de tenter de vous dévorer la cervelle... Sans compter le joueur adverse qui essayera par tous les moyens de vous brûler la couenne...

Tilt : Voilà déjà quelques années que vous écumez le monde de l'informatique, pouvez-vous donner un rapide résumé de vos différents parcours ?

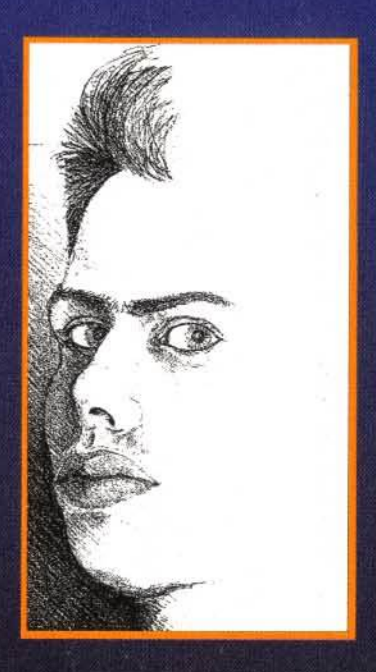
Nicolas Choukroun : J'ai vingt-cinq ans et voilà déjà quatre ans que je navigue dans cet univers de la micro. J'ai travaillé sur plusieurs produits comme *Killdozers*, *Intruder*, *The teller*, *Pick'n pile* et dans des sociétés comme Lankor, Ubi soft et Loriciel. J'ai occupé à peu près tous les postes : programmation, design, conception des sons et de la musique, recherche et création de storyboards, chef de projet, etc. J'ai même tenu une rubrique mensuelle dans un journal d'informatique dans laquelle je détaillais quelques techniques de programmation.

Laurent Cluzel : J'ai aussi vingt-cinq ans comme Nicolas. Ma formation est double : scientifique avec un bac E, artistique avec quelques années passées aux Beaux-Arts de Dijon. J'ai ainsi commencé aux environs de 89 comme graphiste salarié chez Titus avec Wild Streets et Fire & Forget 2, puis j'ai réalisé le scénario et les graphismes de *Lightquest* et *Starrush* pour Ubisoft. Le dernier projet sur lequel j'ai travaillé a été *Blackstar* sur Mega drive.

Vous êtes à présent sur le point de démarrer un programme original, Trashman. *Peut-on en dévoiler quelques aspects ?*

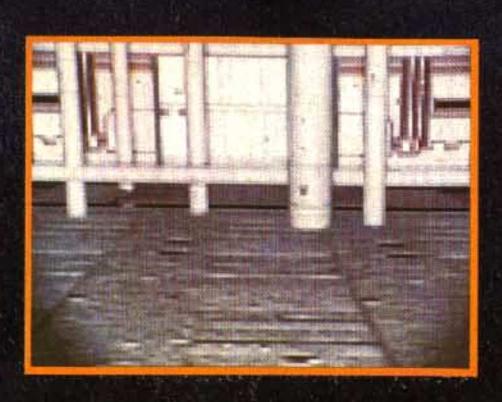
N.C.: C'est encore un peu tôt pour en parler puisqu'aucun contrat n'est encore signé. Tout ce qu'on peut révéler est que trois des plus grands éditeurs de jeux du marché sont intéressés, Psygnosis, Electronic Arts, Mindscape, et que nous sommes en pourparlers sérieux avec... l'un d'entre eux.

L.C.: On peut tout de même dire que c'est une idée originale que nous avons entièrement développée, Nicolas et moi. Il s'agira d'un shoot'em up stratégique, dans une ambiance assez dramatisée et se situant dans un vaisseau spatial.



Des années de Beaux-Arts, même si on «n'apprend pas, surtout pas, à dessiner», d'après les propos explicites de Laurent Cluzel, ne se laissent pas oublier aussi facilement. On reconnaît une patte, un style dans cet autoportrait qui fait la différence entre un aimable amateur et un «pro» aguerri.

Voici une belle séquence déplacements à travers des couloirs de vaisseau qui donne une bonne idée de l'animation. Nicolas Choukroun a réalisé d'autres jolis effets grâce à quelques astuces d'affichage : vue à travers un casque, pixellisation en affichant un point sur quatre à l'écran, etc., sans oublier les halètements indispensables pour renforcer l'ambiance de confinement et de stress.





rettes ! (suite et fin)

On trouvera des séquences de déplacement très fluides et une interaction très forte entre deux joueurs.

Comment concevez-vous votre participation avec Cryo ?

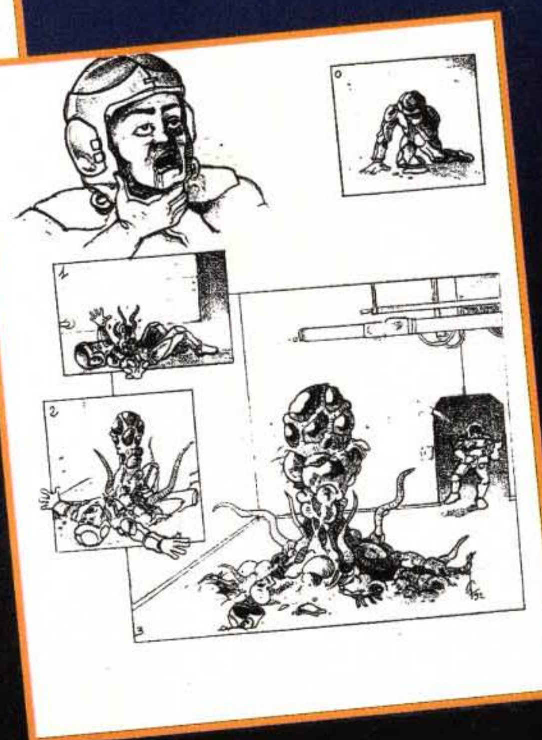
N.C. : Ayant été salarié dans plusieurs sociétés, j'étais dans l'obligation de sortir des produits à date fixe, quelle que soit l'inspiration du moment et sans vraiment de risques financiers, même si, parfois, le projet n'aboutissait pas.
Dans le cas Cryo, nous apportons un sujet qui nous tient à cœur, nous négocions nos dédommagements, nous fixons des dates de rendu et nous sommes entièrement responsables de la réussite ou du fiasco de ce projet.
L.C.: J'ajouterai que c'est un grand plaisir de bénéficier des conseils de cette compagnie et de son assistance.
Encore un mot, pour terminer , je dirai que c'est extrêmement agréable de travailler avec des «pros».

Bonne chance à tous et à bientôt, dès que nous pourrons montrer des images plus précises de vos programmes.

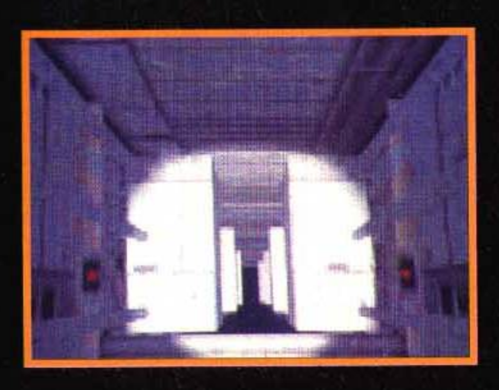
N.C. et L.C. : Sans problème, nos premières images seront pour vous.

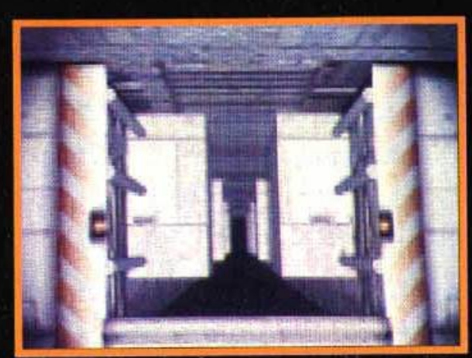
Propos recueillis par
Vic Ventura

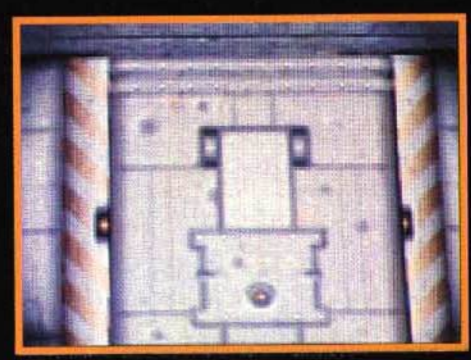




Vous ne trouverez pas forcément ces dessins dans Trashman, mais ces images vous donnent une idée de l'ambiance du jeu. Admirez de plus le beau travail de découpage et la narration, sans texte, du graphiste Laurent Cluzel.







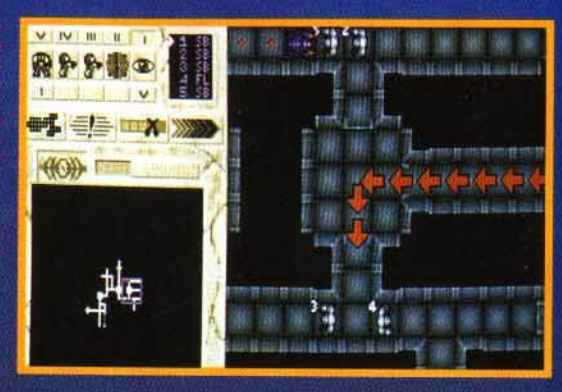
Space Hulk

PRÉVU SUR PC ET AMIGA POUR FIN AVRIL.

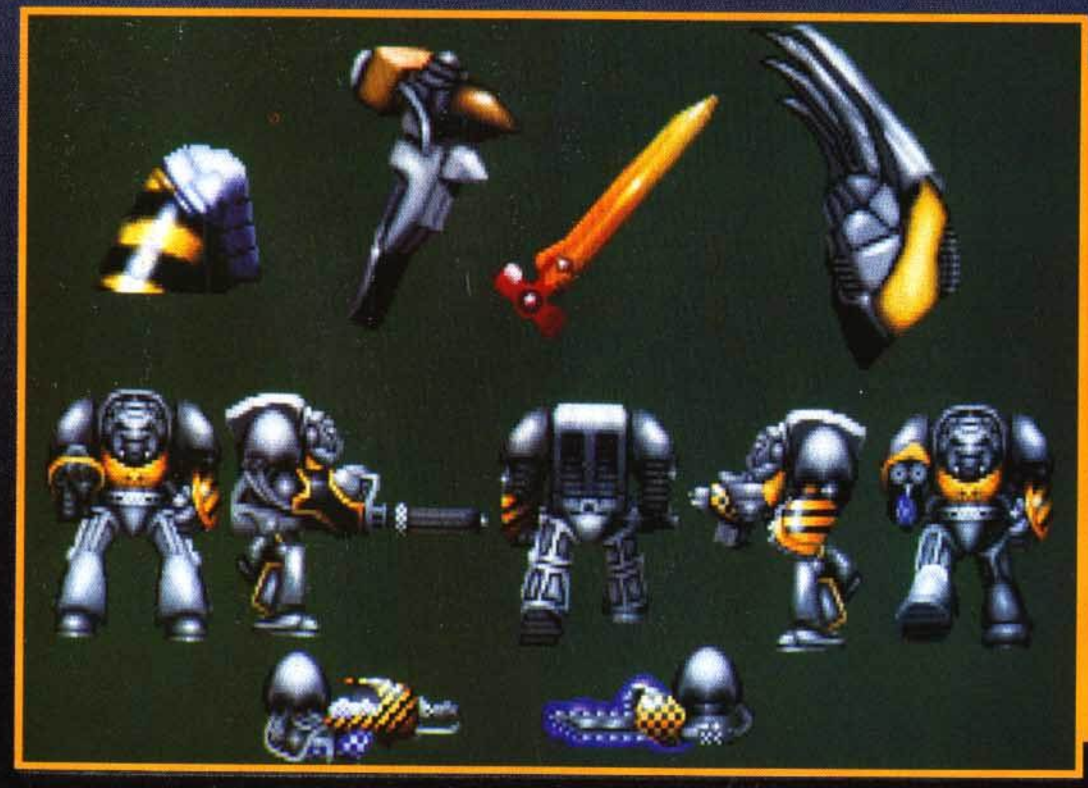
Bonjour les aliens ! rangez vos antennes et préparez vos pansements car voilàles mastocs de l'espace (traduction littérale de «space hulk») qui débarquent ! A en juger par la carrure de nos petits gars, cent pour cent humain, ce soir, des extraterrestres vont regretter d'être nés...



C'est nous les gars de la Space Marine. Ce n'est pas un attirail de football américain qui recouvre nos frêles épaules mais une armure anti morsure. Attention à vos antennes, messieurs les aliens, dans cinq minutes, ça va chauffer !!!



Programmez la marche de chacun de vos cinq équipiers et examiner sur l'écran stratégique les obstacles qui peuvent e trouver dans les couloirs. Dès que la bataille sera engagée, une vue en 3D remplacera cet écran stratégique.



Quelques détails suggestifs et bien colorés des appendices divers et des gadgets que vous pourrez employer pour équiper votre commando.

Ce sera sans doute pour les fêtes de Pâques que la première collaboration Electronic Arts, éditeur de jeux sur micros, et Games Worshop, éditeur de jeux sur plateau, verra le jour avec l'adaptation de *Space Hulk* sur *PC* et *Amiga*.
A la tête d'un escadron de marines musclés, vous devrez lutter contre des espèces de cauchemar ambulant, des aliens tout en dents et machoires, carapacés d'une enveloppe chitineuse, véritable cuirasse naturelle. Incapable de se reproduire par eux-mêmes ces horribles succubes vont tenter de se servir des humains pour les infecter et se reproduire. Berk !

Heureusement que votre sens de la stratégie, et de l'à-propos, va vous permettre de répondre, œil pour œil et tentacules pour tentacules, à cette agression aussi sournoise que destructrice. Vous allez tout d'abord recruter un commando de cinq gaillards bien nourris, que vous allez équiper de l'orteil à la



Et soudain, au détour d'un couloir, un inconnu vous offre des fleurs - non, c'est pas ça- il vous plante ses dents dans les mollets. Va falloir faire fissa pour échapper à la bébette ou bien lui fracasser allégrement son crâne étroit si vous voulez continuer à explorer les coursives.

donnée, le combat se faisant en 3D et en temps réel. L'adaptation micro, beaucoup plus que son homologue sur plateau, requiera une bonne dose de stratégie et de réflexes rapides. Les graphismes précis et réalistes donnent une bonne idée de l'atmosphère d'angoisse qui vous saisira quand, au détour d'un couloir, vous découvrirez une rangée de dents, montée sur carapace, qui ne songe qu'à se planter dans votre chair tendre... Brrr !

Vic Ventura



Vous maniez cinq spécialistes que vous contrôlez dans votre écran principal, passant de l'un à l'autre chaque fois que l'un de vos hommes se trouve confronté à un problème particulier.

visière avec quelques petits gadgets innocents du genre lance-flammes lourd, lanceur de missiles, gant de puissance ou foudroyant de poche. Votre équipe prête, placez vos bébés avec beaucoup de soin dans le vaisseau investi par les sournois grimaçants. Ils surveilleront des couloirs, exploreront des corridors, ou chercheront à casser tout ce qui ferait mine de poser la griffe sur votre territoire!
Vous avez le contrôle de cinq hommes et vous interviendrez directement sur les lieux chauds dès qu'une alerte est

A LA TÊTE D'UN ESCADRON DE MARINES MUSCLÉS, VOUS DEVEZ LUTTER CONTRE DES ESPÈCES DE CAUCHEMAR AMBULANT...



Ce n'est pas qu'il soit laid mais, effectivement, il n'a pas un physique facile ! Attention à ses petits ongles qui ne sont pas du tout rétractiles. A moins que vous n'ayez un goût particulier pour les caresses au papier de verre et les griffures d'acier trempé !

Compatibilité Falcon

Edito

La question que pose tous ceux qui jettent un regard glouton sur le *Falcon* est simplissime : « Vais-je bénéficier de toute la logithèque, ô combien énorme, de l'*Atari STF/STE* ? ».
La réponse, comme vous pourrez le lire en exclusivité dans les pages suivantes est... étonnante et détonnante !
Elle pourrait même déboucher sur une avalanche de jeux encore plus beaux que les plus beaux ! Ce n'est pas Apple qui dira le contraire, lui qui amorce un virage ludiciel à toute allure et une sortie conjointe avec IBM d'un gros cube, le *Power PC*.
En attendant ces beaux jours tout proches, lisez donc avec attention les dix conseils de tonton Hautefeuille pour organiser votre Coding Party.
Bonnes feuilles !

Vic Ventura

Bien que le Falcon 030 *ne soit pas disponible au moment où nous écrivons ces lignes, la sortie grand public est prévue courant février, si quelque impondérable ne vient pas encore la retarder ! Nous sommes parvenus à nous procurer pendant quelques jours un des rares exemplaires présents sur le sol français. Voici le test de compatibilité des logiciels prévus initialement pour les* Atari STF *et* STE.



La sortie officielle du Falcon 030 est prévue pour la mi-février. Espérons qu'une logithèque de jeux sera créée pour accompagner la machine...



Cette image réalisée en mode True Color est une vraie merveille. A quand les jeux exploitant un telle résolution graphique ?

Voici les résultats de ces tests et l'analyse que l'on peut en tirer.
Dans le domaine des jeux du commerce, quel qu'en soit le type – jeux d'action, d'aventure, de stratégie, de simulation –, la compatibilité est franchement catastrophique. Ainsi sur les 56 jeux récents ou plus anciens que nous avons testés, seuls deux ont accepté de fonctionner correctement, soit 3.5 % de réussite environ dans le domaine ludique. C'est bien peu ! Dans la plupart des cas, les programmes « plantaient » dès le chargement pour de multiples raisons : protection disquette non reconnue, problème de décompactage, « plantage » en cours de chargement, absence de lancement des programmes « auto » de la disquette. Ce dernier point nécessite une petite explication complémentaire. En effet, contrairement aux *520 STF* et *STE*, les programmes « auto » de la disquette d'amor-



Le Falcon 030 fait partie de la révolution informatique de ces dix dernières années en terme de conception. Dommage que les capacités techniques ne soient pas suffisamment adaptées à un usage empirique.

çage – disquette présente dans le lecteur à l'allumage de la machine – ne sont pas pris en compte dans un système pourvu d'un disque dur,ce qui était le cas du nôtre et le cas le plus logique d'utilisation d'un *Falcon 030*. Le manuel signale que l'on peut désactiver le boot du disque dur en effectuant un reset à chaud, accompagné de l'appui sur la touche « Alternate », mais cette procédure ne semble rien changer au problème.

DES RESULTATS SURPRENANTS !

Trois programmes, *Baby Jo*, *Ultima VI*, *World Class Rugby*, sont parvenus à se charger normalement laissant espérer un fonctionnement normal. Hélas, les deux premiers ont « planté » après quelques secondes de jeu. Pour le troisième, un stupide problème d'absence de curseur l'empêchait de fonctionner. Deux programmes du commerce fonctionnaient sans problème : *Oxyd*, le jeu d'action/réflexion et *The Secret of Monkey Island*, l'aventure de LucasFilm que l'on ne présente plus. A ces deux programmes s'ajoute un certain nombre d'autres logiciels de jeu disponibles dans le domaine public. Ainsi les Breakout (casse-briques), *Tetris*, *Tetris 3D* (similaire à Blockout) et *Columns*, adaptations monochromes des grands classiques (disponibles chez Arobace), n'ont révélé aucun problème d'incompatibilité.

LE FALCON PREFERE LES UTILITAIRES AUX JEUX

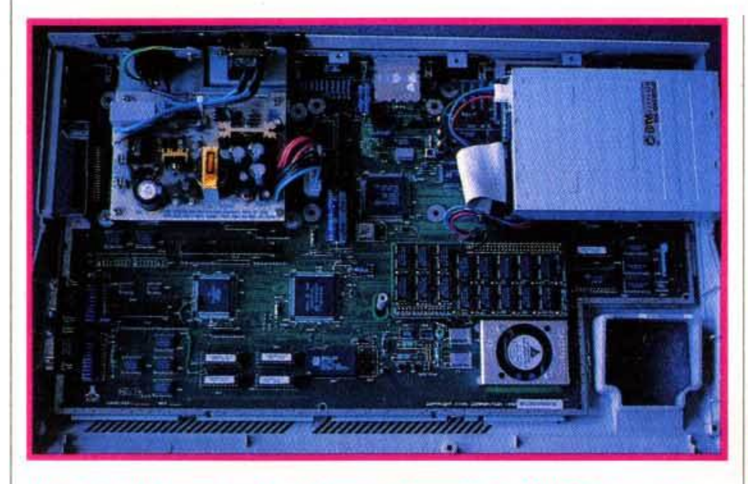
En ce qui concerne les logiciels plus « sérieux », traitement de texte, logiciel de dessin, traitement d'image, langage de programmation, utilitaires divers, la proportion de réussite est bien différente. La plupart des logiciels sérieux s'accommodent fort bien du *Falcon 030*. Ainsi sur les 11 logiciels testés, 9 ont fonctionné sans problème, et non des moindres – *le Rédacteur 3* et *4*, *Dali 4*, *GFA Basic 3.5*, *Arabesque Pro*. Pour ces utilitaires, le pourcentage de compatibilité dépasse 80%, ce qui est tout à fait satisfaisant. En ce qui concerne le GFA, cette compatibilité ne se limite pas au seul langage lui-même. Nous avons ainsi pu lancer différents programmes réalisés et compilés sous GFA. Précisons cependant qu'il s'agit d'une compatibilité « de première intention » donc certains problèmes peuvent apparaître lors d'une utilisation intensive. Les deux programmes qui ne fonctionnaient pas, *STOS* et *Demo Construction Kit*, sont justement ceux qui utilisent le plus les ressources spécifiques des *STF/STE*, quelque peu différentes sur *Falcon 030*.

On peut en rapprocher la compatibilité désastreuse des jeux face à celle excellente des logiciels sérieux. Ce phénomène a une explication. Les programmeurs de jeux, pour optimiser leurs routines d'affichage et d'animation, sont souvent obligés de coller d'assez près la machine pour tirer pleinement parti de toutes les caractéristiques. En revanche les utilitaires font plus

Le Falcon 030 et les phériphériques

Les souris et joysticks destinés au ST fonctionnent sans problème sur *Falcon 030*, tout comme les imprimantes classiques. L'imprimante laser *Atari*, tout comme le disque dur de la marque, ne pourra plus être raccordée, le connecteur DMA ayant cédé sa place à un connecteur SCSI II, plus actuel. Il faudra dire adieu aussi au lecteur externe, le port ayant disparu.

Les tests ont été menés de manière à se rapprocher le plus possible des conditions de fonctionnement d'origine. Ainsi les programmes prévus pour tourner en basse et moyenne résolution couleur ont été testés sur un classique écran RVB (Péritel), tandis que les programmes fonctionnant en haute résolution ont été essayés sur un moniteur monochrome *Atari*. Nous disposions pour le test d'un *Falcon 030* identique à la version définitive (sortie antenne mise à part). Tous les tests ont été effectués avec le *TOS 4.0* contenu en ROM, moins sujet à variation que le *MultiTOS* livré sur disquettes.



Même si extérieurement le Falcon s'apparente au 520 ST il n'en est rien quand à la carte mère. Le processeur Motorola 68030 cadencé à 16 MHz associé au DSP promet de faire des merveilles !

appel à des calculs du processeur, la vitesse d'affichage étant moins importante. Les instructions du 68000 étant parfaitement compatibles avec celles du 68030, les problèmes s'en trouvent diminués.

QUI DU FALCON 030 OU DE L'AMIGA 1200 SERA LE PLUS INTÉRESSANT ?

Pour clore ce test de compatibilité, nous l'avons étendu à certaines extensions et assimilées. Le *Falcon 030* accepte sans problème les écrans RVB, monochrome Atari et VGA (ou multisync). Toutefois, le switcheur d'écran monochrome/couleur ne fonctionne pas correctement. En contrepartie, le *Falcon 030* peut afficher la résolution monochrome sur un simple moniteur RVB, en mode entrelacé toutefois. Mais surtout, il peut afficher toutes les résolutions sur un banal moniteur VGA. Il se révèle sur ce point bien supérieur à l'*Amiga 1200* qui nécessite soit deux moniteurs (moniteur RVB + moniteur VGA), soit un moniteur VGA acceptant les résolutions vidéo *Amiga* (moniteur rare et cher). Cependant la compatibilité de l'*Amiga 1200* avec les *500* et *500+* (jeux et utilitaires) est de 30 %. Avec le *600*, elle est de 100 % car tous les jeux récents sont adaptés au processeur de celui-ci.
Donc tous les softs sortis en boutique depuis 1992 sont compatibles à 100 % avec l'*Amiga 1200*. C'est nettement mieux que ce que permet le *Falcon 030* !
En conclusion, ceux qui ont une importante collection de jeux devront impérativement conserver leur *STF/STE* à moins qu'un système de double ROM, à la manière des *Amiga 500+* et *600*, ne résolve le problème.
Ceux qui utilisent leur *Atari ST* à des fins plus « sérieuses » pourront probablement utiliser leurs programmes sans trop d'inquiétude sur *Falcon 030*.

Jacques Harbonn

COMPATIBILITE AVEC LES LOGICIELS DEDIES AUX 520 ET 1040 STF/STE

JEUX D'ACTION :

NON	OUI
Armourgeddon	
Baby JO	
Beach Volley	
Billard II Simulator	
Blue Brothers	
Car V Up	
Disc	
Elf	
F1 Grand Prix	
Fire & Ice	
Gods	
Great Court II	
Horror Zombies from the crypt	
Klax	
Magic Pockets	
Metal Mutant	
Navy Seals	
Nine Lives	
Pop Up	
Prince of Persia	
Quick & Silva	
R Type II	
RBI II Baseball	
Rick Dangerous II	
Rodland	
Sensible Soccer	
Switchblade II	
SWIV	
The Light Corridor	
Toki	
Turrican II	
Vroom	
World Class Rugby	

Jeux de réflexion/stratégie :

NON	OUI
Brat	Oxyd
Chessmaster 2150	
Hunter	
Lemmings	
Logical	
Mega-Lo-Mania	
Plotting	
QI Test	
Railroad Tycoon	
Silent Service II	
Sim City	
Spindizzy Worlds	
Utopia	
Wreckers	

JEUX D'AVENTURE/ROLE :

NON	OUI
Battle Master	Secret of Monkey Island
Cadaver	
Captive	
Chaos Strikes Back	
Dungeon Master	
Elvira	
Ultima VI	

LOGICIELS « SÉRIEUX » :

NON	OUI
D.C.K.	Arabesque Pro
Stos	Dali 4
	GestComptes 2
	GFA Basic
	Le Rédacteur 3
	Le Rédacteur 4
	Photolab
	Script II
	Vision

10 CONSEILS POUR REUSSIR SA CODING PARTY

Créateurs de démo, programmeurs de tous niveaux, fanas de la digit sonore ou du décibel micro, les coding parties (C.P.) sont l'occasion rêvée pour vous de rencontrer des créateurs qui vous ressemblent ! Et pourquoi ne pas organiser vous-même votre propre C.P.? La rédaction de Tilt et les membres du groupe Sector One sont heureux de vous offrir ici, les dix conseils indispensables pour lancer une coding party d'enfer ! A vous de jouer !



QU'EST-CE QU'UNE CODING PARTY?
Une coding party rassemble les groupes les plus fameux en matière de programmation, ce qu'on appelle dans le jargon micro, la «scène».
Réunis dans une même salle, tous ces passionnés vont participer à des échanges fructueux : présentations de démos, démonstrations de routines et d'astuces de programmation, concours graphique ou sonore, et tout ce qui concerne de prés ou de loin votre hobby....
Bien entendu, une telle réunion se doit d'être préparée avec le plus grand soin par les organisateurs afin d'être parfaitement réussie.
Grand merci à Jedi, Surf Willy et ODC pour leur aide précieuse : leurs mises au point ont été précieuses pour lister les dix recommandations qui suivent.

CONSEIL N°1 :
TROUVER UNE SALLE
Une coding party, c'est facilement plus de cent personnes à recevoir. Il va donc falloir trouver une salle appropriée, suffisamment grande et surtout bien équipée en prises électriques.
Il est aussi très important de prévoir un grand nombre de tables et de chaises, de quoi installer «à l'aise » une centaine de *ST, Amiga* ou *PC* et leurs propriétaires.
Bien entendu, il n'est pas facile de trouver une salle correcte et bon marché. Aussi, essayez de contacter les mairies, les maisons des jeunes, les associations, etc. C'est la salle que vous devez trouver en premier lieu avant de vous occuper du reste !

CONSEIL N°2 : LES DORTOIRS
En second lieu, souciez-vous aussi d'offrir un toit pour la nuit à tous vos visiteurs. Les coding parties durant souvent plusieurs jours, et même si la plupart des programmeurs ne dorment pas, ou dorment sous ou dans leur micro, quelques tapis de sol, quelques duvets dans un gymnase ou une salle vide représenteront le must du confort ! Voilà de quoi détendre et étendre l'ambiance tout au long de la C.P.

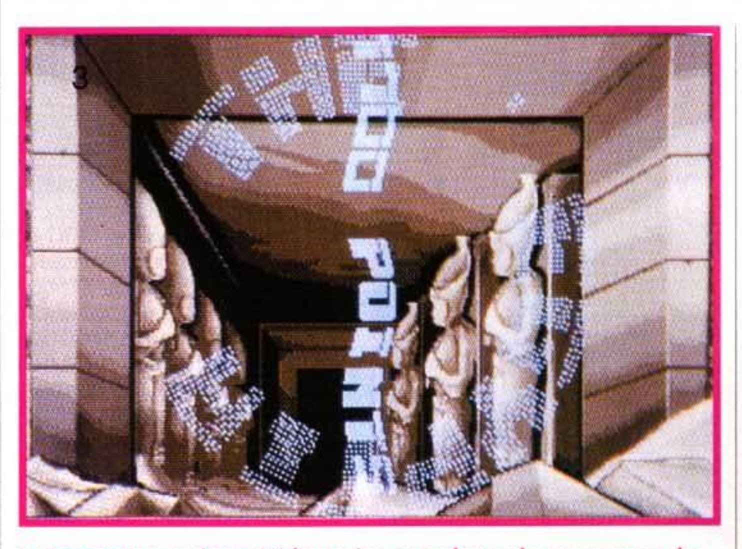
CONSEILS N°3 :
LA NOURRITURE
Sandwiches et bouteilles de coca sont les deux aliments majeurs des habitué des coding parties. Lors de l'organisation de la Sanom Convention de Sector One, Jedi, Surf Willy et ODC ont du dévaliser les boulangeries du royaume et tartiner ou jambonner pendant une journée entière pour nourrir leurs troupes. N'oubliez pas la mangeaille dans le calcul de votre budget.
Trouver un bénévole pour gérer ce nerf de la guerre qui peut devenir un vrai casse-tête chinois.

CONSEILS N°4 : QUAND ET COMMENT INVITER?
Ne lancez pas trop tôt vos invitations. En effet, ces réunions attirent tant de passionnés qu'il est fréquent de trouver plus de cinq cents personnes devant l'entrée au lieu de cent... Difficile à gérer ! Envoyez vos invitations au maximum trois semaines avant la date prévue par minitel, téléphone et également par courrier. Et bien sûr à votre magazine préféré (attention, prévenez nous un mois et demi à l'avance).

CONSEIL N°5 : QUI INVITER ?
Les as de la programmation bien sûr, mais pas simplement eux. Il faut aussi prévenir la presse (magazines, responsables des émission TV ou radio, pensez aux radios locales.) afin de donner de l'ampleur à votre mouvement.



Les coding parties permettent à tous les fanatiques de micro de se rencontrer pour discuter, échanger des idées, montrer leurs nouvelles démos et même parfois s'affronter sur des jeux en réseaux (notablement sur des titres comme Midi Maze, Stunt Car ou Vroom). Mais attention, une telle manifestation ne s'improvise pas et une bonne organisation sera vitale pour le succès de votre coding party.



La Sanom Convention a été l'occasion pour de nombreux groupes de participer à toutes sortes de concours (meilleure démo, meilleurs graphismes, etc.) et présenter leurs dernières créations. Ici, un extrait de la nouvelle démo de Cybernetics sur STE. Allez, scrollez jeunesse !

N'oubliez pas non plus de prendre contact avec le maximum d'éditeurs. C'est auprès d'eux que l'on obtient le plus souvent des lots à gagner pour les concours, ou des présentations de nouveaux programmes ou de matériel. De quoi dynamiser et donner du lustre à votre coding party.

CONSEIL N°6 : LE MEILLEUR MOMENT POUR ORGANISER UNE CP

Il faut savoir que les programmeurs risquent de se déplacer des quatre coins de la France, voire d'Europe, pour vous rejoindre. C'est donc la période des vacances scolaires qui se prête le mieux à l'organisation d'une C.P.

CONSEIL N°7 :
LES ORDINATEURS

D'habitude on demande à tous les participants d'apporter leur micro personnel.

C'est ce qui se fait dans presque toutes les coding parties et cela fonctionne très bien.

CONSEIL N°8 :
LES CONCOURS.

Laissez les programmeurs de la « scène » organiser eux même des démonstrations de routines fameuses. De votre côté, si vous avez obtenu des lots de la part des éditeurs, magasins, journaux, organisez un concours sur un jeu suffisamment simple pour qu'on puisse facilement et en peu de temps, vérifier le score.

Pour les concours de création graphique, vous déciderez d'un thème et ne l'annoncerez qu'à l'ouverture de la C.P.

Pour la programmation, Sector One a, par exemple, l'habitude de définir trois catégories, la grosse démo, le boot secteur (480 octets maximum) et la mini démo (5 KO en assembleur).

CONSEIL N°9 :
PARLONS GROS SOUS !

Vous allez devoir définir le prix d'entrée de votre coding party. Et ce n'est facile !

La seule façon de s'en sortir financièrement, c'est de tenir un compte très précis de tout ce que vous investissez : frais de courrier ou de Minitel, location de la salle, et peut-être aussi du matériel (tables et chaises), coût de la nourriture (petit-déjeuner, sandwich, boisson).

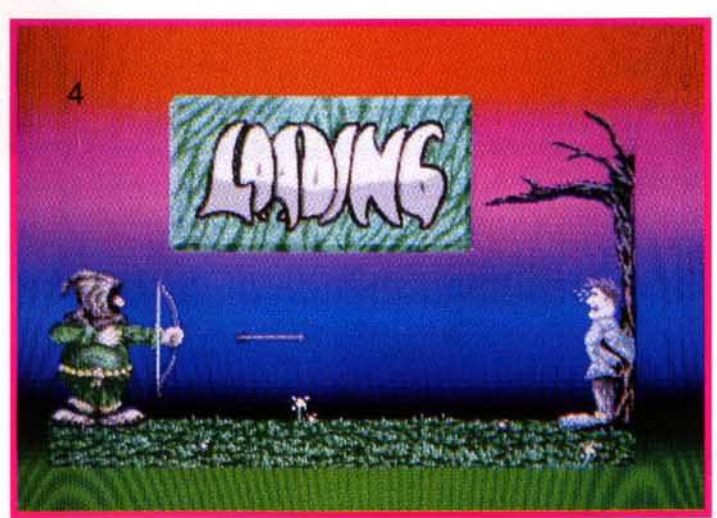
S'il est d'usage d'offrir une bouteille de soda avec le ticket d'entrée, pour mettre tout le monde dans l'ambiance. ; Un bar payant, tenu par quelques responsables dévoués est une véritable oasis.

La Coding Party organisé en décembre par Sector One, par exemple, comptait au moins 15 organisateurs pour environ 200 participants.

CONSEIL N°10 :
DES CONTACTS EN BÉTON !

Le but d'une coding party est avant tout de rencontrer et de faire se rencontrer tous ceux qui ont la même passion que vous. Lors de cette rencontre, pensez à l'avenir et, même si vous êtes un peu dépassé par la situation, nouez des contact, créez des groupes, encouragez les rencontres, lancez des projets futurs, regrouper des programmeurs qui travaillent sur des créations similaires... pour qu'ils se retrouvent... lors de votre prochaine coding party.

Olivier Hautefeuille



Une démo bien faite propose toujours des écrans intermédiaires (phase de chargement, de décompactage, etc.). Dans la Delirious Demo 4, le loader est original : la flèche avance au rythme du lecteur de disquette, atteignant sa victime à la fin du chargement.

Le PC franchit le mur du son !



Media Vision, met sur le marché trois nouvelles cartes sonores pour PC. De son côté, la firme ID a mis au point une carte universelle de faible coût. Rien ne va plus, faites vos sons...

La Thunder & Lightning réunit une carte graphique 24 bits (16 millions de couleurs,voir *Tilt* 108) et une Thunderboard (carte compatible AdLib et Sound Blaster).De taille raisonnable elle n'occupe qu'un seul slot 16 bits. Les« interfaces » autres que MIDI (port joystick, entrée son, sortie son amplifiée) se trouvent à l'arrière . Un programme d'installatio clair et une série de jumpers permettront de régler tous les conflits possibles. La carte est livrée avec divers utilitaires : échantillonnage sonore 8 bits, agenda animé et parlant, synthèse vocale (anglais) et séquenceur MIDI (version bridée). Une carte originale, vendue à un prix très compétitif (distribuée par Ubi Soft pour PC ; Prix : J). La Pro Audio Spectrum 16 (P.A.S 16) constitue le must absolu de la qualité sonore. C'est la première carte grand public autorisant un échantillonnage de qualité CD.Outre les habituelles entrée son, sortie son (amplification de 4 W), et joystick/MIDI, la P.A.S 16 dispose d'une interface SCSI pour gérer disque dur, lecteur de CD-ROM, etc.. Le programme d'installation performant et les jumpers permettent une configuration fine de la carte (important avec une interface SCSI). Sa compatibilité AdLib et Sound Blaster lui assure une reconnaissance parfaite dans les programmes.
De nombreux utilitaires enrichissent le package : éditeur d'échantillons sonores avec trucages variés, table de mixage, scope et analyseur spectral 4 voies, séquenceur MIDI et synthèse vocale (en anglaisr. Une carte surpuissante, à un prix ajusté (carte distribuée par Ubi Soft pour PC ; Prix : I).
L'Audioport est une extension externe, se connectant sur le port parallèle. En dépit de sa très petite taille, elle dispose d'un haut-parleur intégré avec potentiomètre de volume, d'une entrée/sortie son et abrite même les quatre piles de son alimentation (ou par un transformateur fourni). Sous Windows, un driver émule les formats AdLib et Sound Blaster, mais il faut un *PC* puissant (extension distribuée par Ubi Soft pour PC ; Prix : I).
La Sound Galaxy NX pro est le must des cartes sons pour joueur. Les raisons de son succès : une compatibilité AdLib, Sound Blaster pro II, Covox et Disney Sound Source. Carte universelle par excellence, son faible coût en fait Il'un des plus intéressant du marché. Les deux hauts-parleurs sont de bonne qualité et une extension CD-ROM est prévue. Cette carte 8 bits réduit les vitesses d'accès entre le processeur du PC et la carte son.mais c'est imperceptible pour les jeux. Il est dommage qu'il n'y ait pas de port joystick sur la carte (distribuée par ID pour PC ; Prix G).
La Fantasy Card, enfin, est une minuscule carte compatible AdLib. Peu onéreuse, elle permet tout de même d'écouter la plupart des musiques. Les sorties sont très limitées, il n'y a qu'un potentiomètre et un port casque (carte distribuée par Belim Technologies pour PC ; Prix D).

Jacques Harbonn
et Morgan Feroyd

LE POCKET-PC : UN BUREAU DANS LA POCHE

Que vous soyez étudiant ou homme d'affaires, ce PC de poche vous intéressera. Prenez vos rendez-vous, écrivez des textes et transférez des fichiers avec d'autres PC. Moins cher que les Notebooks, le pocket-PC est doté de grandes qualités. Clavier 82 touches, écran monochrome 640 x 200, 1 Mo de RAM, 1,5 Mo de ROM, port parallèle et série. Quelle capacité ! Il est possible de l'augmenter en ajoutant des extensions jusqu'à 2 Mo. Son alimentation est assurée par deux piles 1,5 V. On peut aussi le brancher sur le courant avec un transformateur. Il possède en intégré le DOS 5.0, un organizer très complet, le RACE PEN, et MS WORKS sous DOS. Des progiciels supplémentaires sont prévus (le pocket-PC est distribué par BELIM Technologies au prix de 4 200 F TTC).

Morgan Feroyd

Le PC devient p rofesseur

Oui, votre PC n'est pas qu'une superbe machine de jeu. La preuve : Nathan enrichit sa collection de programmes à vocation éducative avec deux nouveaux titres destinés à tous les âges.

PC Univers vous présente en détail les différentes planètes du système solaire (caractéristiques physiques, structure, orbite, gravité, etc.) et vous permet aussi de les comparer point par point. Quelques jeux agrémentent le programme : puzzles guère passionnants ou simulation simplifiée de mise en orbite des satellites. Les images sont belles mais trop peu nombreuses à mon goût. Mais surtout l'outil informatique est ici bien mal utilisé, le programme se contentant le plus souvent d'afficher texte ou informations. Seule l'animation des planètes apporte un peu de vie, mais c'est bien juste. C'est d'autant plus dommage que le gestionnaire offre une excellente ergonomie. Un programme correct de vulgarisation, mais qui s'arrête un peu en chemin (disquettes Nathan pour PC ; Prix : E).PC Corps Humain se propose pour sa part de vous faire découvrir l'anatomie humaine, ainsi que des rudiments de physiologie. Vous « visiterez » ainsi le squelette et les systèmes digestif, musculaire, lymphatique, endocrinien, nerveux, cardio-vasculaire, génitaux et urinaire. Les planches sont de bonne qualité et l'ergonomie tout souris sans problème. En revanche, les textes sont beaucoup plus sujets à caution. La traduction est cause de certaines tournures malhabiles qui peuvent amener à des déductions fausses ou des imprécisions.
De plus, le vocabulaire employé risque de ne satisfaire ni les novices (trop de termes techniques), ni les scientifiques (grand manque de précision). Le manuel annonce que le programme constitue « un outil de référence extraordinaire destiné aux étudiants en médecine, aux institutions médicales... ». Etant moi-même médecin, je peux vous assurer que même un étudiant de première année ne pourrait s'en contenter. Le Rouvière (la « bible » de l'anatomie) n'a guère de soucis à se faire. Il n'en reste pas moins que ce programme présente une somme de connaissances qui pourra peut-être intéresser la clientèle du Larousse Médical, bien que l'outil informatique soit ici encore sous-utilisé (disquettes Nathan pour PC ; Prix : F).

Jacques Harbonn



DES GAGS SOUS WINDOWS

Depuis quelques mois, nous vous présentons les produits de la collection Micro Application. Leurs produits sont simples et peu chers et n'en sont pas moins efficaces. Pour continuer à nous surprendre, ils proposent un générateur de gags sous Windows intitulé *Windows Folie's*. Le principe est le même que celui du sauveur d'écran. On peut configurer le ou les gags choisis en modifiant, par exemple, l'intervalle de temps où ils se déclencheront. Prank Man – le clown qui gère le logiciel – met à votre disposition 18 farces et 2 jeux (un pendu et un puzzle). Vous pourrez, entre autres, vous défouler sur des souris qui ont envahi votre écran en les attirant avec un faux gruyère, engager un maçon pour combler de briques tous les « vides » de votre bureau Windows ou encore provoquer des tremblements de terre sur les *PC* de vos amis ou collègues de bureau. Evidemment, il ne s'agit pas d'un utilitaire indispensable, (sans blagues ? ndr) mais, il est bien agréable de rompre la monotonie avec ce genre de délires. Le manuel en français est très clair et détaille bien chaque gag contenu sur la disquette 3"1/2 (*Windows Folie's* est édité par Micro Application - Prix B).

Morgan Feroyd

VENTURA DEMO : LA DERNIERE DÉMO DES OVERLANDERS !

La nouvelle démo des célèbres Overlanders vient de sortir sur ST et elle a pour nom Ventura Demo. Cela faisait des mois et même des années qu'ils nous la promettaient : elle est enfin là. Les membres du groupe l'avouent eux-même, la plupart des écrans date de l'année dernière et ne constitue pas une révolution dans le genre. Malgré tout, le design de la Ventura est soigné et l'ensemble est agréable à regarder. Ajoutons, pour l'anecdote, que Dogue de Mauve (notre rédacteur-en-chef adjoint) y figure en bonne place puisqu'il a programmé quelques routines et qu'on peut l'apercevoir sous sa véritable apparence dans le menu (eh oui, le loup-garou qui se dandine, c'est lui !). Dernier point : les amateurs pourront retrouver de nouveaux écrans des Overlanders dans la démo Froggies Over the Fence qui sortira en 93.

Rémi Le Pennec



« Vous lé réconéssé ? ». Non ? Mais si, là, en bas, en haillons mauves, c'est lui : Dogue de Mauve. Non content de travailler Chez Tilt, le bougre se paye le luxe d'apparaître dans les démos de ces amis Overlanders. Quel chien !

Fanzines

Ce mois-ci, trois nouveaux fanzines, je dis bien TROIS, - bien que le dernier n'en soit pas vraiment un- supers fanzines. L'un d'entre eux, Planète à vendre, n'a pas trait à la micro, mais il est suffisamment passionnant pour susciter votre intérêt...



Ils sont plein d'humour et très professionnels. Comme quoi les deux ne sont pas incompatibles. C'est pas moi qui vous dirais le contraire, n'est-ce pas ?

AVIS À LA POPULATION ! CONTINUEZ À NOUS FAIRE PARVENIR VOS SUPERBES CRÉATIONS, NOUS LES PASSERONS DANS CES COLONNES. PROFITEZ DE L'OCCASION POUR VOUS FAIRE CONNAITRE ...

Mais, avant de commencer, je vais, si vous me le permettez, passer un petit message personnel qui s'adresse au journaliste de PC Fanzine que j'ai eu au téléphone : désolé, j'avais noté 14 h dans mon agenda ... Rappelle-moi ! Fin de message perso.

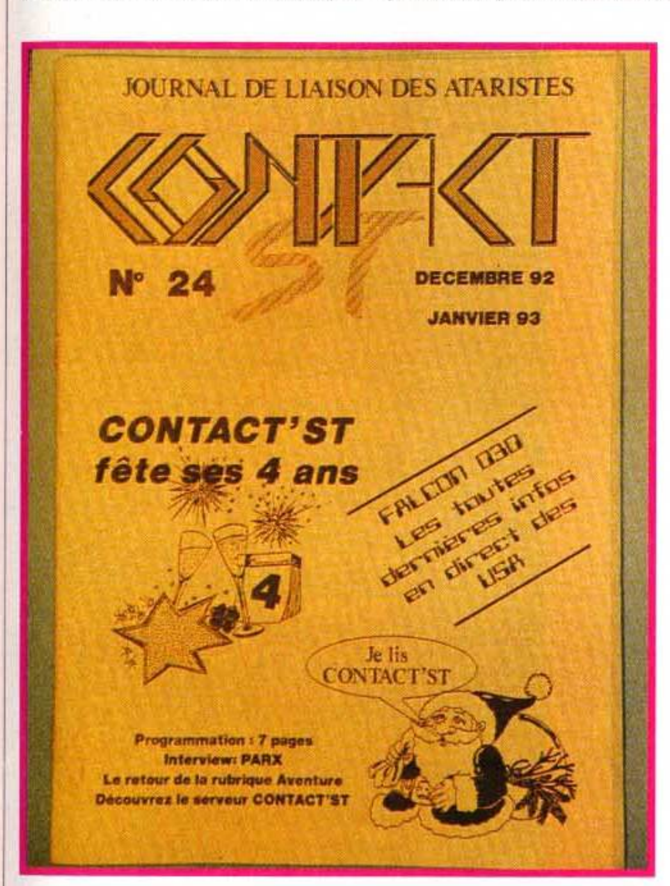
Puisque nous parlons de PC Fanzine, je vais commencer par vous le présenter. Comme son nom l'indique, il s'adresse aux possesseurs de compatible IBM PC. Dans le numéro 2 d'octobre, vous trouverez des préviews (*Haunting, Strike Commander, X Wing, etc.*), des tests (*Lure of the Temptress, Aces of the PAcific, etc.*), la deuxième partie de la soluce de *Monkey Island II* et une page de pub pour Delphine. Le ton des articles est enjoué et très professionnel, mais la mise en page sur une colonne est un peu tristounette, malgré l'usage abondant de photos (qui passent malheureusement très mal à la photocopie) et de dessins humoristiques. Au titre des regrets, j'aurais aimé trouver autre chose dans un fanzine PC que du jeu. Mais c'est un avis personnel ... Vous pouvez contacter PC Fanzine à l'adresse suivante : PC Fanzine, 121 rue Gabriel Peri, 93200 St Denis. Le prix du numéro est de 5 F et l'abonnement pour six mois est proposé à 40 F port compris.

A l'opposé de PC Fanzine, Contact ST ne parle pratiquement pas de jeu : seules quatre pages y sont consacrées. Edité par l'association du même nom, ce fanzine en est déjà à son numéro 24 (décembre 92 - janvier 93) et fait montre d'un grand professionnalisme. Je ne vous décrirai pas dans le détail les nombreuses rubriques, pour ne retenir que la présentation en avant-première du Falcon, l'excellente interview « Carte Blanche » et les rubriques

graphisme, musique et programmation. Tous ces sujets sont bien écrits, bien présentés et fort intéressants, et j'en arrive à me demander comment un possesseur de ST peut vivre sans ce fanzine... Ah, si, je me disais bien que j'arriverais à lui trouver un défaut : les listings en assembleur 68 000 sur plusieurs pages, c'est indigeste ! Mais c'est néanmoins l'exemple même du bon fanzine, varié et conçu avec application et minutie. Un seul mot : bravo ! Contact ST n'est proposé qu'en abonnement (sous le titre ronflant d'adhésion à l'association), au prix de 80 F pour six numéros (ce légal et est imprimé comme tous les magazines. Mais il n'en possède pas moins toutes les qualités des fanzines : ses 52 pages noires (avec quelques touches vertes et rouges) contiennent des nouvelles de SF, des dossiers (« La SF se vend mal : les responsables ! ») bourrés d'humour, des interviews et des dessins et BD originaux. Les rédacteurs ne se prennent pas au sérieux, ce qui n'empêche pas des « grands pontes » de la SF de participer à ce canard : J-P Andrevon, J-G Arnaud, Daniel Walther pour ne citer que les plus connus ... Bon, je ne vais pas m'étendre sur ce



Même si ce n'est pas réellement un fanzine, Planète à vandre en a toutes les qualités. Seul son prix excessif - 35 F - le sépare de ses confrères. Les amateurs de science-fiction qui regrettent Fiction et Galaxy seront comblés.



Comment un possesseur de ST peut-il vivre sans ce fanzine ? Les amateurs de jeux risquent d'être déçus peu de place leur étant réservé.

zine étant bimestriel, cela fait sauf erreur un an ...)
Leur adresse : Contact'ST, 7, rue Felix Gaffiot, 25 000 Besançon.
Enfin, une fois n'est pas coutume, je vais parler d'un magazine sur la SF qui n'a, en fait, pas vraiment sa place ici, mais qui est tout simplement impressionnant, tant pas sa présentation que par son contenu. Planète à vendre (c'est son nom), dispose d'un dépôt fanzine qui n'en est pas un, comme je vous l'ai déjà dit) mais personnellement j'adore. Ah, j'oubliais : la principale différence de Planète à vendre par rapport aux fanzines, c'est son prix, imposant, de 35 F le numéro (prix dégressif pour achat en gros).
L'adresse : Planète à vendre, Edition Amhan 2, 56 Bd Joffre, 83 100 Toulon.

JLJ

MOTS EN CROIX

Amis cruciverbistes, bonjour !
Sierra a pensé à vos petites cellules grises et vous propose Crosswords. Ce jeu réunit plus de 350 grilles de mots croisés, de taille et de difficulté variées. De quoi passer l'hiver auprès de la cheminée sans s'en apercevoir.
Le programme nécessite impérativement Windows, complété de l'extension multimédia pour la version 3.0 afin de bénéficier de l'accompagnement sonore.
La réalisation est d'un excellent niveau, avec des musiques variées, une bonne mise en image, une ergonomie parfaite et un vaste choix d'options. Signalons toutefois que le programme n'accepte que les modes 16 et 256 couleurs (Alors, Messieurs les Programmeurs, on prend des libertés avec les directives Windows ?!).
Un excellent programme pour ceux qui maîtrisent bien l'anglais, mais qui se transformera vite en « maux croisés » pour les autres !
(disquette Sierra pour PC ; Prix : D).

Jacques Harbonn

« MAGIC » UPGRADE

Upgrade continue son effort sur *Mac*, pour produire des logiciels de qualité à prix raisonnable. Le petit dernier, Magic Brush, s'annonce très prometteur. Il permet de transformer en quelques coups de souris une image de référence en une œuvre « artistique », que n'aurait pas reniée Dali ou Picasso. Nous ne manquerons pas de le tester à fond dans notre prochaine rubrique Création (disquette Delta Tao, distribué par Upgrade : Prix : G).

Jacques Harbonn

LES FORUMS

MICRO-ORDINATEURS

FORUM Amiga *AMI
Animateur : Amika

FORUM Compatible PC *COM
Animateur : Krach

FORUM Atari ST/TT *ATA
Animateur : !Atahelp

FORUM Amstrad CPC *AMS
Animateur : CPCMAN

FORUM Atari XL/XE *AXL
Animateur : !Atahelp

FORUM C64/128 *C64
Animateur : WOLF

Ces rubriques sont animées par nos spécialistes. Ceux-ci répondent à toutes les questions techniques que vous vous posez à propos de votre machine. Vous pouvez accéder directement à ces rubriques en tapant le code précédé d'une étoile.

Sans oublier les rubriques suivantes :
Forum Jeux
Forum Cinéma
Forum Musique
Forum BD et bouquins
Forum TV
Et bien sûr
Forum libre expression

DU 3615 TILT

LANGAGES

FORUM Amos & Stos ***AMO**
Animateur : Point

FORUM GFA Basic ***GFA**
FORUM Quick & Turbo Basic ***QTB**
FORUM Assembleur INTEL ***INT**
FORUM Assembleur MOTOROLA ***MOT**
Animateur : Speeder

FORUM Langage C ***LAC**
FORUM Pascal ***PAS**
Animateur : Nobru

LOISIRS MICRO

FORUM Pixel ***PIX**
Animatrice : Cigale

FORUM Démo ***DEM**
Animateur : Gluev

POWER PC

OU LA STRATEGIE LOGICIELLE D'APPLE

*Le Macintosh a toujours été une machine à part. A une époque où la plupart des micros ordinateurs familiaux, comme l'*Amiga*, le* ST *et dans une moindre mesure le* PC*, se voyait adjoindre au microprocesseur principal une multitude de puces spécialisées, les coprocesseurs, la machine à la pomme restait, seule, insensible à cet engouement.*

Techniquement parlant, l'idée de diviser les tâches, notamment les animations graphiques, et d'en faire exécuter certaines par des coprocesseurs afin de diminuer le temps d'exécution du microprocesseur, semblait pourtant bien tentante.

Mais, pour la firme à la pomme, persuadée de détenir la « vérité », la gestion des animations ne devait pas être confiée à un coprocesseur spécialisé mais devait résider dans un ensemble de routines graphiques logicielles, gérées par microprocesseur.

Et ainsi, Apple poursuivit, solitaire, dans cette voie... A quelques exceptions près, comme certains circuits dans la gestion des entrées/sorties, les versions de *Macintosh* se succédèrent sans grands changements.

En effet, la théorie des gourous d'Apple repose sur l'idée que le soft est plus important que le hard, c'est-à-dire que la partie logicielle compte plus que la matérielle.

Dès sa naissance, le *Mac* était pourvu d'une bibliothèque de routines en ROM qui devait assurer sa facilité d'emploi et son incontestable succès. Le raisonnement est assez simple et convaincant : le matériel coûte cher et l'amélioration du hard n'assure pas toujours une compatibilité avec les versions suivantes.

Au contraire, une solution soft est plus pratique et économique. Quand des constructeurs vendent des cartes Multimédia pour *PC* ou *Amiga*, la solution multimédia uniquement logicielle, *QuickTime* tourne sur toute les machines couleurs de la gamme. Si la première version de ce logiciel était décevante, la nouvelle est impressionnante (16,7 millions de couleurs sont gérées, la taille de la fenêtre des animations est beaucoup plus grande, la résolution est meilleure, etc.).

NUL BESOIN DE DÉPENSER DES MILLE ET DES CENTS EN DOPANT SA CONFIGURATION,

il suffit de remplacer le fichier Quicktime par la nouvelle version pour bénéficier de toutes les dernières fonctionnalités, tout en conservant la même machine. Même les anciens Movies multimédia créés sous l'ancienne version bénéficieront des nouvelles performances !

La « voie logicielle » est souvent la plus élégante. Elle souffre cependant de certaines lacunes, le plus souvent dues au microprocesseur qui doit tout faire seul , et « pédale un peu dans la choucroute » pour certaines activités ! Il n'est que de voir les capacités des machines concurrentes dans le domaine de l'animation pour se rendre compte malgré tout du retard qu'A pris Apple dans le domaine des jeux, domaine qui nécessitet par exemple, des scrollings rapides.

APPLE A-T-IL DIT SON DERNIER MOT ?

Certainement pas ! Persuadé que rajouter des séries de composants spécialisés et passer son temps à les améliorer n'est pas



DANS LA FAMILLE DES FLIGHT SIMULATORS...

... Je voudrais *Paris et la région parisienne*... Le succès de *Flight Simulator 4* n'est plus à démontrer. Avec cette disquette-scénario, M. Fouilhoux, l'auteur, a mis au point un petit bijou. Il a retranscrit avec précision la géographie de Paris et de sa région dans un rayon de 100 kilomètres. Tous les aéroports sont présents ainsi que les principaux monuments de Paris. Vous pourrez même survoler le parc d'attractions d'EuroDisney !
Un bon investissement pour éviter de prendre de leçons coûteuses de pilotage. *Paris et la région parisienne* est disponible sur *PC* (distribué par Ubi Soft - prix : C).

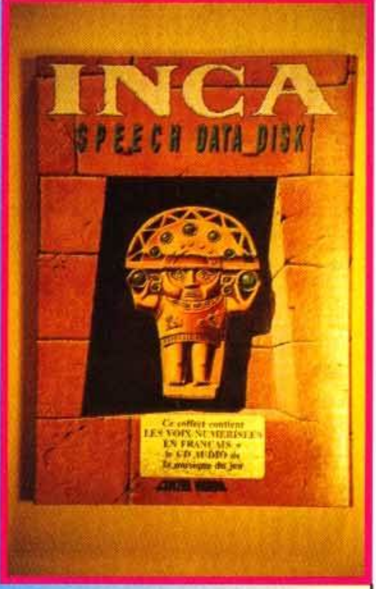
Morgan Feroyd

INCA : SUIVEZ LA VOIX

Inca a décidément de nombreux points communs avec *Wing Commander II*. Non seulement il affiche des graphismes et des animations époustouflants et permet d'écouter une musique sublime mais, en plus, il dispose maintenant de son propre « voice kit », destiné à sonoriser en voix originales les dialogues du jeu. Après avoir installé les trois disquettes haute densité (ce qui porte donc le total des disquettes de jeu à treize !), vous découvrirez les voix d'Aguirre et d'Accla, ainsi que de nouvelles paroles immortelles d'Huayna Capac.

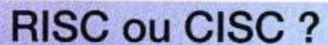
Mieux, les disquettes sont accompagnées d'un CD audio comportant toutes les (superbes) musiques et la chanson du jeu. Nous ferons quand même un petit reproche à cet excellent CD, les séquences enregistrées font à peine une demi-heure. Mais que c'est bô ! Prix : D.

JLJ



une solution, le constructeur californien s'est tourné vers le goulet d'étranglement des machines : le processeur lui-même.
Celui-ci est, traditionnellement, un membre de la famille 68xxx Motorola. Passer à la concurrence en choisissant le constructeur Intel ne serait d'aucune utilité car les puissances sont comparables et, de plus, la compatibilité avec les anciens modèles serait perdue. La nouvelle arme d'Apple s'appellera donc *Power PC* (pour *Performance Optimisation With Enhanced Risc*).
Ce microprocesseur est basé sur une architecture RISC, synonyme de puissance (voir encadré). Construit en collaboration avec IBM, les machines *Power PC* auront un kernel, c'est-à-dire un noyau commun. Sur cette couche logicielle de base viendra se greffer le système d'exploitation Mac/OS ou Dos Made in IBM ou même Unix. Le système d'exploitation sera donc indépendant de la plate-forme. Plusieurs microprocesseurS *Power PC* seront développés et les premières machines devraient voir le jour fin 93-courant 94. Le premier, le *601*, dégagerait 15 Mips à 20 Mhz et utiliserait une architecture 64 bits. Or, il est annoncé comme la version de base des *Power PC*, celui qui équipera les ordinateurs bon marché. On ose à peine songer à la puissance que délivreront ses successeurs, les *604* et *620* ! Il ne reste qu'à espérer que cette puissance sera utilisée à bon escient par les programmeurs pour nous proposer des graphismes de la qualité de *Spaceship Warlock* ou de *L-Zone*, avec des animations à la *Wing Commander* !

Toki Doki



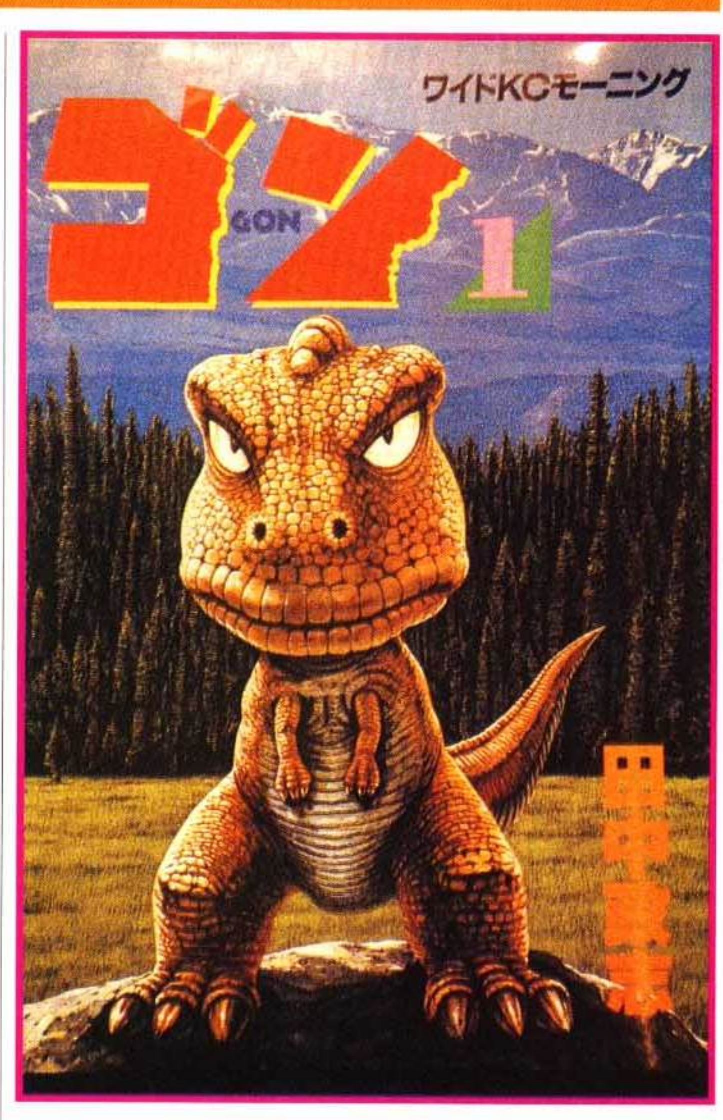
RISC ou CISC ?

L'architecture traditionnelle des microprocesseurs est dite CISC (Complex Instruction Set Computer). L'idée majeure de cette architecture est de simplifier le travail du programmeur en lui fournissant une multitude d'instructions, quelques-unes très élaborées, pour simplifier l'écriture des programmes. Les instructions sont comme des briques de Lego que les programmeurs emboîtent et utilisent pour réaliser leur logiciel, le nombre de briques étant extrêmement différent.
Le concept sur lequel repose la technologie RISC (Reduceced Instructionset Computer) est totalement opposé. On fournit au programmeur très peu d'instructions, très peu de briques différentes. Celui-ci doit donc se donner plus de mal pour obtenir des instructions complexes et combiner astucieusement les instructions élémentaires.
Là où dans la technologie CISC il avait à sa disposition une instruction pour transférer une zone-mémoire, par exemple, il lui faudra quatre ou cinq instructions pour réaliser la même chose en RISC. En revanche, le processeur n'ayant à reconnaître qu'un nombre réduit d'instructions, il les exécutera beaucoup plus rapidement.

BRUXELLES : SALON DE L'EDITION MULTIMEDIA

Cette année, se tient **le premier salon de l'édition multimédia** à Bruxelles. Les nouvelles technologies qui sont amenées à remplacer le support papier « classique » (le livre) seront présentées. Entre autres, on pourra trouver, sur 3 500 m² de superficie, des supports multimédia comme le *CD-I*, le *CD-Photo*, le *Data Discman,* mais aussi les *CD-ROM* pour *PC* et consoles Sega.
Espérons que le nouveau *Méga CD* pour la mégadrive et le *SFC CD-ROM* pour Super Nintendo seront présentés en exclusivité. Alors, venez nombreux au salon de l'édition multimédia qui se déroulera dans le cadre de la Foire internationale du livre de Bruxelles (Du 20 au 25 avril 1993 au parc des expositions du Heysel-Palais 3).

Morgan Feroyd



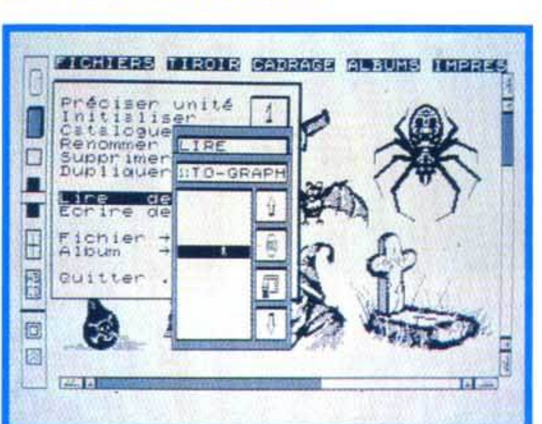
GON
LE DINOSAURE NIPPON

Gon, vous connaissez ? Peut-être pas... Il faut dire que ce petit dinosaure à la fois impayable, invincible et indestructible est né au Japon sous la plume de Masashi Tanaka.
Aujourd'hui Durendal Diffusion, une société française de Bagnolet, a choisi de faire découvrir au public français ce personnage hors du commun. Gon est vraiment une BD à part : magistralement dessinée en noir et blanc et totalement silencieuse (il n'y a ni bulles ni onomatopées), elle mélange humour noir et violence animale.
Malgré le sens de la lecture déroutant (de droite à gauche), on est instantanément conquis par cet étrange héros que l'on quitte à regret une fois la dernière page tournée. Y aura-t-il un jour un jeu micro basé sur un Gon plus hargneux que *BC Kid* et plus fort que *King Kong*? On ne peut que l'espérer. (Manga diffusé par Durendal, prix : A).

Rémi Le Pennec

The 8 bits strikes back

Le TO8, machine française, n'a jamais vraiment décollé d'un point de vue ludique. Aujourd'hui, beaucoup l'ont oubliée. Et pourtant, il y aurait encore pas loin de 100 000 TO8 en France et les passionnés continuent de créer et de s'enthousiasmer pour leur machine favorite.



HMEL propose un utilitaire de dessins en haute définition pour ceux qui désirent faire quelque chose de leur imprimante Thomson (images en 640x200, format A4).

Trois ans après la cessation de toutes les activités micro-informatiques de Thomson, les Thomsonistes continuent à montrer les possibilités sans fin de cette machine. Pensez par exemple que d'une gestion de 640 ko par disquettes, on est passé à une gestion de 880 Ko (comme l'*Amiga*). Aujourd'hui, le TO8 est méconnaissable tant est grand le fossé entre les logiciels actuels et ceux du passé.

Le mythe TO renaît dans les démos. Les premières démos voient le jour en 89. Mais il faut attendre août 90 pour obtenir des résultats proches de l'*Amiga* grâce au talent de gens comme HCL, Thomtest et BC109. Avec eux, les couleurs pleuvent, les animations sont tellement fluides qu'elles paraissent magiques et la digit sonore fait son apparition. BC109 apporte *DOS 720*, un fabuleux logiciel qui permet de récupérer sur Thomson tous types de fichiers (images, sons, textes) provenant de l'*Atari*, du *PC* ou bien des *MSX*. Vers le début 91, les demomakers poussent le *TO8* dans ses derniers retranchements : les modes graphiques se mélangent tous sur un même écran et l'overscan fait ses débuts. Puis on voit arriver les démos musicales animées et des rasters (barres de couleurs). Signalons également l'existence d'un digitaliseur Video, des logiciels de traitement d'images d'une qualité professionnelle : *TO-GRAPH, TO-PHOTO, DV16* et une extension mémoire 256 Ko pour *TO8* avec des barettes mémoire récupérées sur Machintosh (!!!).

Dernière trouvaille : Turbodisk, permettant des chargements et sauvegardes de disques virtuels ou d'applications à grande vitesse (10 fois plus rapide) et en stockage compacté (850 Ko par disquette). Autant dire que ce soft a été une révolution, car en l'associant avec le disque virtuel, Turbodisk a ouvert la porte en grand à des applications qui n'existent que sur disque dur ! Le *TO8* a son serveur. Cela fait maintenant près de 4 ans que le serveur du Club Contacthoms (13, allée d'Andrezieux - 75018 Paris) propose 24h/24, 7/7J de mettre en contact tous les thomsonistes, de les informer, de leur offrir de nouveaux programmes et des astuces. Tous les maîtres de la programmation sur Thomson s'y retrouvent régulièrement. Connectez-vous au 42.51.29.79 et vous obtiendrez tous les détails sur les prochaines réunions thomsonistes.

Enfin, l'A.S.C.I. (Association pour les services connexes à l'informatique) est une association Loi 1901 constituée en 1989 par des passionnés d'informatique qui n'a eu de cesse de développer et de distribuer tout ce qui ce fait actuellement dans le parc des *TO8*, *TO8D* ou *TO9+*. Si vous souhaitez les contacter : ASCI - 365, Chemin des Montants - 54690 Eulmont.

Bref, le *TO8* n'est pas mort ! Si vous en possédez un, renseignez-vous, il existe sûrement près de chez vous des passionnés qui pourront redonner vie à votre bonne vieille machine !

Vincent Geoffroy

Un soft complet et une interface DV16 qui permettent ensemble la capture et le traitement d'image vidéo. Cette merveille réalisée par HMEL pour mettre le TO8 à la modedu multimédia, et sans doute le plus beau symbole du renouveau des Thomson.

EN BREF

Micro Vidéo enrichit encore son offre pour les amoureux de belles images sur *PC*. Cette boutique propose en effet un nouveau package comprenant une carte Sound Blaster Pro, modifiée pour accepter les lecteurs Sony, avec le lecteur de *CD-ROM* correspondant Sony XA. Le gros avantage de ces lecteurs, c'est qu'ils sont capables de lire indifféremment des *CD audio*, des *CD-ROM*, mais aussi des *CD Photo* multicessions (enregistrement des images du *CD photo* en plusieurs fois). Ces photos pourront être exploitées sous Windows grâce au programme fourni. Le prix reste très raisonnable pour ce type de matériel : 4 500 francs pour la configuration complète. Outre sa carte Genoa 16 millions de couleurs (24 bits) que nous avions testé le mois dernier, Micro Vidéo commercialise une autre carte 24 bits moins rapide mais au prix imbattable de moins de 1 000 francs !

Jacques Harbonn

MICRO KID'S S
avec TILT et
CHAQUE SEMAINE DES CADEAUX A GAGNER

Grand concours de création graphique

A vos pinceaux, à vos souris !

A vous de créer la mascotte de Micro Kid's

Sous le haut patronnage du MINISTERE DE L'EDUCATION NATIONALE, de la CULTURE et L'INA, MICRO KID'S lance un grand concours de création graphique, en collaboration avec TILT et CONSOLES +. Deux catégories sont en lice : les «juniors» (de 0 à 15 ans) pourront travailler sur tous supports, les «seniors» (à partir de 16 ans) devront absolument proposer des créations assistées par ordinateur.



Le dimanche

SUR



Créateurs, Envoyez-nous vos Fanzines.

Micro Kid's est produit par France 3 et les productions Richard Joffo, avec une réalisation d'Alfred Elter, en c





Edito

L'évènement du mois s'appelle *The Chaos Engine*, la dernière réalisation des Bitmap Brothers, un jeu d'action qui fera fumer votre *Amiga*. L'action est également à l'honneur avec l'adaptation pour *PC* du plus célèbre des jeux d'arcade, *Street Fighter 2*. Dans le genre farfelu, ne manquez pas *The Incredible Machine* (j'y ai passé des heures !), *Creepers* ou *Contraptions*. Les amateurs de simulation apprécieront les deux *Harrier, AV-8B et Jump Jet* ou les cascades aériennes de *Stunt Island*. Sans oublier le football américain de Dynamix, les *Trolls* de Flair Software, *Ragnarok* de Mirage ou *Terminator 2029* de Bethesda Softworks. En résumé, un bon mois pour tous les joueurs !

Piotr Korolev

Amiga

THE CHAOS ENGINE

**Les Bitmap Brothers sont réputés, à juste titre, pour la qualité de leurs jeux d'action – *Gods*, *Magic Pockets*. Leur petit dernier, *The Chaos Engine*, est le plus abouti, mêlant de vrais éléments d'aventure et de rôle à ce jeu d'action type *Gauntlet 3D*.
Un cocktail explosif pour un jeu qui ne l'est pas moins.**



Choisissez avec soin vos deux personnages pour qu'ils se complètent le mieux possible. Fiez-vous pour cela aux index colorés représentant les niveaux actuels et possibles de leurs différentes caractéristiques.

Les différentes préversions de *The Chaos Engine* que nous avions pu voir au cours des différents salons laissaient présager un jeu exceptionnel. C'est le cas !

Le thème est très simple : détruire la « machine du



MATÉRIEL NÉCESSAIRE

Amiga tous modèles.
Mémoire requise : 1 Mo.
Contrôle : joystick.
Média : 2 disquettes 3"1/2 DD.
Installation disque dur : impossible.
Jeu en anglais.
Manuel en français.

SEQUENCE



Vous voici devant la sortie mais la grille est encore fermée. Il reste en effet un générateur à activer. Mais l'escalier qui y mène ne vous permettra pas de l'atteindre.

OS



Certaines armes-bonus sont d'action immédiate, mais elles sont souvent d'accés un peu plus difficile. Profitez-en pour détruire le maximum d'ennemis.



Les grenouilles sont une vraie plaie, vous sautant dessus d'un long bond, une fois qu'elles vous ont "ajouté" latéralement. Il est donc impératif d'être mobile pour les éviter.



Il vous faudra faire preuve d'un peu d'astuce pour libérer certains passages. Ici par exemple, il faut tirer sur le poteau qui change rythmiquement (à côté du téléphone!).



Il faut synchroniser son avance avec la sortie des jets de vapeur, tout en prévoyant un espace suffisant pour que votre compagnon ne se brûle pas non plus. Malheureusement il en fait quelquefois un peu à sa tête. Vous aurez donc intérêt à franchir ce passage le plus rapidement possible, car une fois le dernier jet dépassé, tous les jets s'arrêtent.

iMUSE FAIT DES EMULES

La bande son est l'un des grands points forts de *Chaos Engine*. A la manière des aventures Lucas Film (*Monkey Island 2*), elle s'adapte aux circonstances. Ainsi son impact croît en intensité dramatique lorsque vous vous rapprochez de la fin -bien gardée- d'un niveau. De la même manière, dans certains bosquets calmes - bien rares ! - vous pourrez entendre le chant des oiseaux. Il n'y a pas de véritables changements de musique mais plutôt des variations sur le même thème conduisant à une évolution dans la continuité (NDR : Bon sang, mais c'est bien sûr)

Chaos ». Pour cela, il faut parcourir quatre mondes différents, composés chacun de quatre niveaux tout aussi variés.

Le jeu se pratique à deux, le second personnage étant tenu par l'ordinateur ou par un ami. Le choix initial des personnages est capital, à la manière des jeux de rôles. Les six personnages proposés sont particulièrement bien équilibrés. Certains sont très résistants et bien armés mais d'une lenteur à faire peur. D'autres, très rapides, ne disposeront que d'une arme peu efficace. Les plus démunis disposent en revanche des objets spéciaux les plus puissants: carte ou trousse de soin. Un dernier élément intervient pour les personnages contrôlés par le programme : l'intelligence. Ce point est capital, votre compagnon réagissant vite et bien s'il en est pourvu.

La représentation du monde est une réussite. Il s'agit d'une combinaison de vue aérienne et de perspective, fournissant une vision très claire du monde, avec un bon rendu du relief, accentué par des ombrages judicieux.

Le but de chaque niveau est d'activer des générateurs disséminés un peu partout, de manière à ouvrir la (ou les) porte d'accès au niveau suivant. Au premier niveau, le challenge est vraiment simple.



En récupérant la première clé d'or de l'écran précédent, vous ferez apparaître un escalier conduisant à cette autre clé d'or située à proximité. Montez la récupérer.



La seconde clé a complété l'escalier de la fosse. Descendez et tirez pour activer le dernier générateur. En remontant, méfiez-vous des monstres issus des galeries.



Nos deux héros, dos à dos pour mieux affronter les dangers, sont prêts à passer la porte conduisant au niveau suivant. Le programme vous livrera au passage le bilan.



Voici le fin du premier niveau, trés facile d'ailleurs. Comme vous pouvez le constater, les ombrages et les nuances de couleur subtiles fournissent un excellent rendu du relief en dépit de l'angle de vue aérien adopté. La sortie est ici unique, mais par la suite, les accés se multiplient. S'ils conduisent tous au niveau suivant, certains sont plus avantageux.



VERSIONS
Le jeu est disponible sur *Amiga*. Les versions *ST* et *PC* sont annoncées. Une version *Amiga 1200* (256 couleurs) est envisagée.

Les monstres ne sont pas trop redoutables et le labyrinthe est d'une grande simplicité.
Mais les choses vont se compliquer pour offrir un challenge à la mesure des meilleurs. Tout d'abord, les monstres seront plus nombreux et plus variés. Aux hordes d'hommes-lézard du début vont se joindre des grenouilles, des fantômes, des crapauds, des doryphores, des élémentaires de feu, des mains-araignées, chaque monstre disposant de sa technique d'attaque particulière. A haut niveau, des pièges vont bloquer certains passages : tourelles de tir à détruire ou jets de vapeur brûlants à éviter.
Le labyrinthe va se compliquer aussi. Sa taille devient plus imposante et son dédale plus complexe, encore enrichi par les différentes hauteurs gérées de manière subtile. Ainsi, il faut trouver l'escalier ou le faire apparaître avec une clé argent. Ces clés agissent à proximité, évitant de parcourir inutilement de longs trajets. Certains monstres ne se privent pas de changer de niveau pour vous agresser par surprise.
En contrepartie, certaines armes spéciales peuvent agir sur d'autres niveaux.
Les astuces pour découvrir les autres trésors s'apparentent aux jeux d'aventure. Ici, c'est un mur un peu différent qui s'effondre sous vos tirs. Là, ce sont des pierres au sol reproduisant une flèche. Ailleurs encore, il faut simplement remarquer qu'une des statues d'un groupe de cinq est tournée du mauvais côté !
A la fin de chaque niveau, le programme vous fournit le résumé de vos exploits, et tous les deux niveaux il vous permet d'améliorer les caractéristiques de vos personnages avec l'argent acquis, puis vous donne un code de sauvegarde. La réalisation est sans faille. Les décors sont variés d'un niveau à l'autre, les monstres très bien dessinés et l'animation (créatures et scrolling multidirectionnel) parfaite. La bande-son est exceptionnelle. Les bruitages sont d'un bon niveau mais, surtout, la musique superbe s'adapte aux circonstances, de manière plus fine que dans les jeux Lucasfilm d'ailleurs.
***The Chaos Engine* est un jeu difficile, mais si prenant** que je doute que vous ne le laissiez tomber avant de l'avoir terminé. Un grand hit et un achat indispensable.

Jacques Harbonn

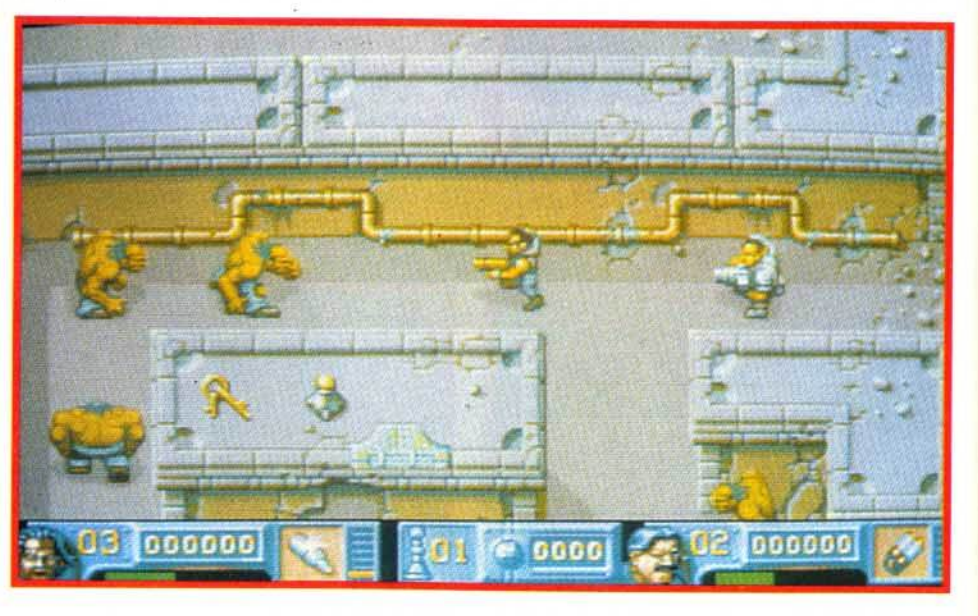


Les hommes-lézards vont sortir de différentes galeries pour vous attaquer. Leurs tirs sont assez dangereux et ils font preuve d'une bonne résistance, mais par bonheur, ils ne sont guère rapides. Le passage ne se refermera qu'une fois le dernier monstre sorti.

AVIS

MORGAN : OUI ! Si vous voulez vous éclater à deux sur *Amiga*, *Chaos Engine* est le soft qui calmera vos instincts guerriers. Loin de se limiter à l'action pure et dure, ce nouveau chef-d'œuvre des Bitmap Brothers propose aussi un scénario digne des meilleurs jeux de rôles. L'animation est très rapide, le système musical en stéréo qui transforme les musiques selon l'action accentue les montées d'adrénaline et la jouabilité est très réussie. Notons aussi que l'ordinateur joue très intelligement le deuxième personnage (ça change !). Bref, le nouveau produit des concepteurs de *Speedball* ont encore frappé : ce chef-d'œuvre va faire parler de lui.

Morgan Feroyd



Les géants sont vraiment trés rapides, mais ils ne sont guère résistants, un ou deux coups suffisant à les tuer. L'intelligence de votre coéquipier devient capitale pour qu'il puisse vous défendre contre les attaques survenant dans votre dos. Ce niveau offre un labyrinthe complexe à plusieurs étages, capable de faire trébucher Icare lui-même.



Pour récupérer la clé et ouvrir le passage, il faut tirer sur la colonne un peu spéciale, porteuse d'une tête.



Cette diversité de niveaux complique singulièrement les déplacements. La carte vous sera ici d'une aide capitale.

Ce générateur n'est pas accessible directement, mais vous pourrez néanmoins l'activer grâce à la portée de votre tir.



Ces kangourous dorés sont très dangereux. Ils sautent à la manière des grenouilles mais tirent aussi une salve de projectiles.



Ces deux tourelles bloquent le passage de leurs tirs incessants. Incitez votre compagnon à aller les détruire à votre place!



Il est quasi impossible de rester vivant dans cette salle. Il vaut mieux attirer dehors les fantômes et les combattre un à un.

COMPARATIF

GAUNTLET & CO

Face à l'ancêtre *Gauntlet* même dans sa dernière version 3D, *The Chaos Engine* l'emporte haut la main grâce à sa réalisation bien supérieure et son intérêt de jeu plus prenant et plus diversifié. Le combat qui l'oppose à *Alien Breed 92* (testé dans le Tilt précedent) est déjà beaucoup plus accroché. Coté réalisation, j'ai une petite préférence pour l'angle de vue de *Chaos Engine* et la variété de ses décors, mais *Alien breed 92* se défend aussi très bien.

En revanche, en ce qui concerne l'intérêt de jeu, *Chaos Engine* l'emporte très nettement par son aspect «réflexion» plus développé et les touches subtiles de jeux de rôles.

18 INTERET

ACTION AVENTURE

Les Bitmap Brothers ont réussi un jeu parfait, riche en action, exploration et astuces, avec de vrais éléments de jeu de rôles et une réalisation sans faille.

PRIX  C

PRISE EN MAIN 18

Nul besoin de lire la notice pour commencer à jouer. Le jeu passionne d'emblée et l'on découvre de nouveaux sujets d'intérêt à mesure que l'on va plus loin.

GRAPHISMES 18

L'angle de vue adopté est parfait, fournissant une vision claire et une bonne impression de relief. Les décors sont très diversifiés et les monstres ne sont pas en reste.

ANIMATION 17

Là encore du grand art. Les mouvements des créatures sont fluides et naturels et le scrolling multidirectionnel se fait oublier.

MUSIQUE 17

La musique mérite d'être éditée et colle à l'action comme une musique de film en renforcant l'atmosphère.

BRUITAGES 16

Les bruitages des armes sont fidèles et les nombreuses digitalisations vocales directement utiles au jeu.

JOUABILITE 17

Le maniement au joystick est exemplaire, tout comme la précision des détections de collisions. Seul tout petit reproche : on ne peut pas tirer en se déplaçant.

DIFFICULTE MOYENNE

Les premiers niveaux sont accessibles à tous, mais par la suite, il faut vraiment s'accrocher pour avancer.

DUREE DE VIE 17

Je n'ai pas réussi à décoller de mon écran une fois la partie commencée, voulant toujours aller plus loin et accéder au niveau suivant. Plaisir et nuits blanches garantis !



STREET FIGHT

Le « plus célèbre jeu d'arcade de tous les temps » débarque sur nos micros ! *Street Fighter II*, dont le simple nom suffit à provoquer une transe chez les petits Japonais – et à la rédaction – arrive dans une conversion fidèle sur nos machines. Et US Gold a réussi le pari de créer un « jeu de baffes » digne de ce nom sur *PC* !



Attention, vous êtes prêt ? C'est parti ! Zangief et Blanka vont avoir maille à partir. Le premier est en fait sensiblement plus faible que le second. A moins, bien sûr, que vous n'arriviez à faire son coup spécial, qui est dévastateur...

Les consoles actuelles ont provoqué, à leur arrivée sur le marché, un vent de panique dans les rangs des micros. Pensez donc : des graphismes superbes, des animations profitant pleinement de coprocesseurs dédiés, une jouabilité exceptionnelle... Les Sega et autres Nintendo n'ont eu aucun mal à s'implanter sur un marché qui souffrait d'un amateurisme affecté. Avec des jeux comme *Sonic* ou *Thunder Force III* sur Megadrive, avec *Zelda* et *Street Fighter II* sur Super Nintendo, les jeux d'action de nos micros deviennent bien ternes.

Et pourtant ! Rappelez-vous, Le mois dernier, on nous présentait la version « made in Korea » de *SF II*, qui copie presque parfaitement la borne d'arcade





S'il est assez lent, Honda le sumotori dispose d'un coup de poing extrêmement efficace. Evidemment, son usage le met à la merci d'une boule de feu bien placée...





La victoire passe par le bon usage des coups spéciaux. En face à face, Zangief dispose d'une bonne allonge et d'une force de frappe impressionnante. Mais, il n'y a pas d'espoir face au coup de pied « toupie » de Ken.

– même si elle souffre d'une lenteur excessive, notamment sur *486*. Voici aujourd'hui une version tout à fait officielle sous le label US Gold. Et si je ne connaissais pas jusqu'à présent l'équipe de Creative Materials qui l'a développée, ils ont dès à présent gagné mon estime : **leur conversion sur *PC* de *Street Fighter II* est tout simplement éblouissante !** Les graphismes, inspirés de la version Super Nintendo du jeu, sont très fidèles et nettement mieux contrastés que dans la version coréenne. L'animation, sujet toujours délicat sur *PC*, est excellente, même si le scrolling est parfois saccadé et si sa composante verticale a disparu, contrairement à l'autre version. La musique et les bruitages étaient absents de la pré-version que nous avons testée, mais US Gold nous a promis une reproduction fidèle des sons de la version Super Nintendo de ce jeu. **Le contrôle se fait au joystick ou au clavier.** Sur cette version, seul le clavier était actif, et il était de surcroît impossible de redéfinir les touches. Si, pour le test, les coups spéciaux s'obtenaient par l'appui sur une touche de fonction, la version finale reprendra les mouvements de la version console – par exemple « bas », « bas-gauche », « gauche » et coups de poing pour lancer une boule de feu. Il est même possible de préparer les coups à l'avance et par exemple de lancer une boule de feu dès l'arrivée au sol !

SF II n'est qu'un jeu de « baston » où vos neurones seront laissés au vestiaire. Mais c'est, sans aucun doute, **l'un des meilleurs jeux de ce type sur console**, et la version *PC* en est suffisamment proche pour soulever l'enthousiasme des foules. Il ne reste plus qu'à attendre la version définitive pour juger des réglages de difficulté et de la bande sonore – elle est variable, parlons plûtot de la faiblesse de l'ordinateur comme ennemi. Mais le plus dur est déjà fait, et ce ne devrait être qu'une promenade de santé pour les programmeurs de Creative Materials. Je ne sais pas vous, mais, moi, j'adore !

Jean-Loup Jovanovic

Conception : Creative Materials;
Programmation : James Fisher.

ER II

PC





MATERIEL NECESSAIRE

PC 386 sx 20 minimum (*486 dx* 33 conseillé).
Mémoire requise : 550 ko.
Modes graphiques : VGA/MCGA.
Cartes sonores : Roland, Sound Blaster, Adlib.
Contrôle : Clavier, joystick.
Média : 4 disquettes 3"1/2 HD.
Installation sur disque dur : obligatoire (10 mn).
Espace requis : 6 Mo.
Jeu en anglais.



Quand il utilise sa crinière électrifiée, Blanka est quasi intouchable. Seul un coup spécial bien calculé pourra le faire chanceler. Ken, Ryu, Dalsim et Guile disposent de tirs à distance, très efficaces contre cette attaque.



La force de Chun Li provient de sa vitesse et de sa capacité à sauter très haut. Son coup de pied rapide et ses prises au corps à corps en font l'une des plus fortes de *Street Fighter II*.





Malgré ses membres extensibles et ses attaques spéciales, comme ici le « Yoga's Fire », Dalsim est difficile à manier. Lent, il nécessite après chaque coup une phase de récupération pendant laquelle il est très vulnérable. Avec beaucoup d'entraînement il peut devenir l'un des personnages les plus redoutables du jeu.

AVIS

MORGAN : OUI ! Qui l'eût cru ? Pas moi en tout cas ! Fort de son succès actuel, on aurait pu penser que Nintendo garderait les droits d'exclusivité pour *Street Fighter II*. Que nenni ! Non seulement US GOLD diffuse cette adaptation micro, mais en plus, elle est de qualité. Quel plaisir de pouvoir enfin se défouler sur *PC*.

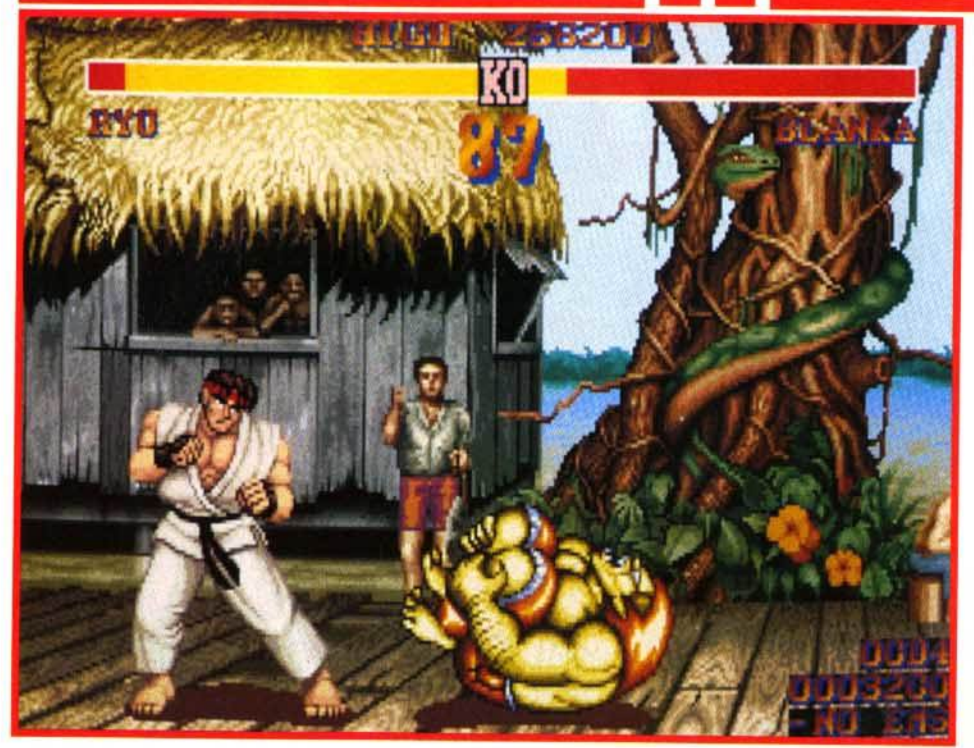
Avec l'apparition des joysticks analogiques sur *Amiga* et *ST* (pour les simulateurs), il est logique que l'échange soit réciproque. Les vrais jeux d'action débarquent donc sur *PC*.

Si, si, c'est possible. En voici la preuve...

Morgan Feroyd



Les graphismes de la version *PC* en VGA sont très proches de ceux de la borne d'arcade. Ils sont précis et bien colorés mais, contrairement aux versions consoles, ne sont pas animés.



Si l'écran de jeu scrolle toujours horizontalement, le scrolling vertical a disparu. Cela choquera les puristes mais ne diminue pratiquement pas l'intérêt du jeu.

VERSION BETA
GROS BETA, VA !

Il est une chose désagréable pour un testeur ; Une chose qui gâche totalement ou en partie le plaisir du jeu ; Cette chose, c'est d'avoir à tester une version bêta et de ne pas savoir si le jeu que l'on a devant les yeux tiendra toutes ses promesses. Car, même si elle est très avancée, la version que je vous ai décrite n'est pas finie et elle souffre de défauts qui, s'ils subsistent dans la version définitive, nuiront fortement à l'intérêt du jeu. Je passe sur les bugs de déplacement et sur les bandes latérales mouvantes. En revanche, certains ennemis sont faciles à battre, très faciles même, et il faudra attendre la version commerciale pour pouvoir donner un avis définitif sur la durée de vie.

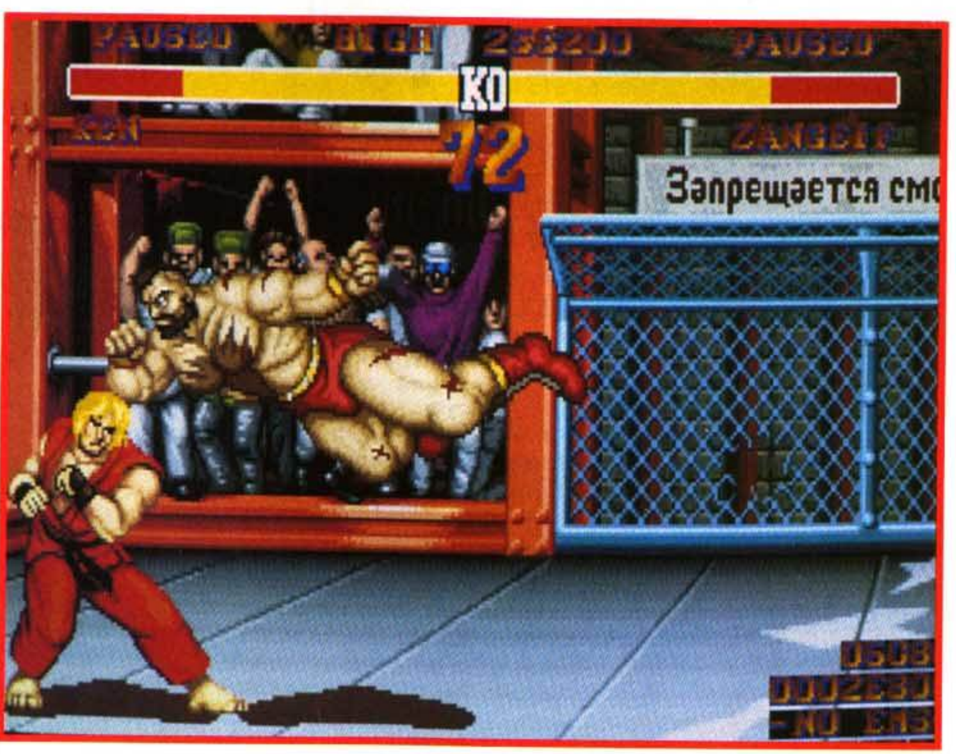
STREET FIGHTER II SUR AMIGA

Dernière minute ! La version *Amiga* vient d'arriver. Mais quelle déception ! Alors que la version *PC* est d'une grande fidélité, sur *Amiga* le jeu est laid, lent et peu maniable ! Les personnages, s'ils sont d'une taille honorable (mais qui là, n'a rien d'impressionnante), sont peu colorés, et l'animation est d'une lenteur telle que l'on peut prévoir quatre mouvements ! Nul doute que ce jeu sera plus agréable sur *A1200*... S'il est compatible !

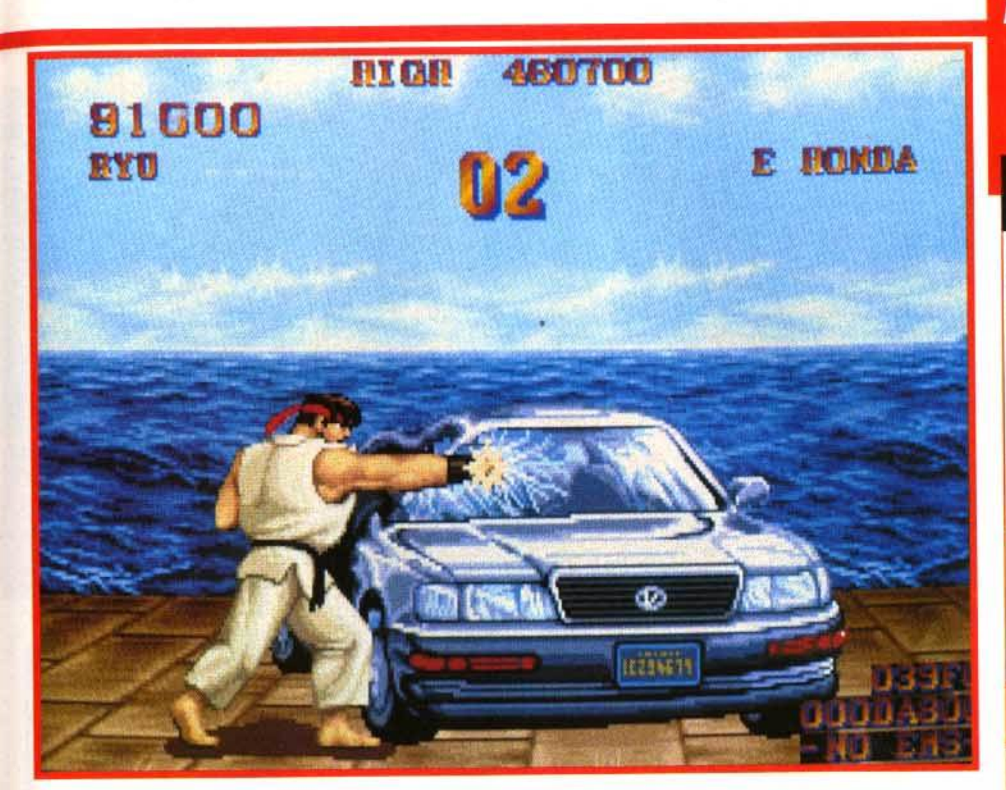




S'ils disposent souvent de coups similaires, les personnages n'en sont pas moins très différents. Par exemple, Ryu (ou Ken) et Chun Li disposent d'un coup de pied « spécial » dévastateur. Mais le coup de pied de Chun Li touche aussi bien en haut qu'en bas, et, surtout, il a une plus grande portée...



Huit combattants initiaux plus quatre « grands méchants » : ce ne sont pas moins de 12 lieux différents que vous pourrez visiter. Ils peuvent être sélectionnés à volonté si vous jouez à deux.



Les séquences bonus sont, bien entendu, présentes. Si la première, qui vous permet de détruire une voiture (vandales !) est identique à la version *SFC*, la seconde est originale. Elle vous propose de casser ou d'éviter des tonneaux qui pleuvent du plafond (c'est la saison ?).

SUPER NINTENDO ET BORNE D'ARCADE
La principale différence entre la version *PC* et la version *Super Nintendo* est l'absence du scrolling vertical (le scrolling horizontal est, quant à lui, toujours présent). Les graphismes sont quasiment identiques, et l'animation de la version *PC* excellente. Avantage déterminant de la version console : le joypad de la Super Nintendo, avec ses six boutons, est infiniment plus agréable que le clavier – mais le clavier offre d'autres avantages. Pour finir, si vous avez l'occasion de jouer sur la borne d'arcade, ne vous en privez pas. Les sprites sont énormes, l'animation fulgurante, les coups spéciaux impressionnants, en un mot le plaisir est total !

COMPARATIF



DOUBLE DRAGON III VS STREET FIGHTER II
L'un des plus récents jeux de « baston » sur *PC* est *Double Dragon III*. S'il n'est, vu sa profonde nullité, que difficilement comparable à *Street Fighter II*, cela n'en démontre que mieux les prouesses réalisées par les programmeurs de ce dernier. Là où *Double Dragon III* proposait des personnages d'une taille ridicule, *SF II* offre des sprites faisant plus du tiers de l'écran. Là où chaque personnage ne disposait que de 2 ou 3 positions, *SF II* en offre des dizaines. Sans parler de l'animation ridicule de *DD III*, de son contrôle imparfait et du nombre réduit de coups disponibles… (est-ce une bonne comparaison finalement ?)

16 INTERET

JEU DE COMBAT

Les graphismes et l'animation sont quasi définitifs et donnent une bonne idée de ce que sera le jeu. Il est assez étonnant de voir que, avec un minimum d'efforts, les programmeurs arrivent à transformer nos tristes *PC* en borne d'arcade !

PRIX **C**

PRISE EN MAIN 17
Aucune problème pour comprendre le principe du jeu ou assimiler les touches. Seul reproche : dans cette version (de même semble-t-il que dans la version définitive), les coups de pieds s'obtiennent par une combinaison de touches.

GRAPHISMES 16
Que l'on considère la beauté intrinsèque des graphismes ou leur respect de l'original, *SF II* sur *PC* est superbe !

ANIMATION 16
Même si le scrolling vertical a disparu l'animation, celle du décor en partculier, est impressionnante de fluidité et de rapidité. Et pas besoin d'un *486* pour en profiter !

MUSIQUE 13
Elle n'est pas encore intégrée au jeu, mais US Gold nous a promis une reproduction fidèle des thèmes originaux.

BRUITAGES -
Les « Ho yu ken » et autres « gotcha » devraient profiter des cartes Sound Blaster. Mais je n'ai pas pu en juger…

JOUABILITE 14
Sur cette version les combinaisons de touches sont parfois malaisées à effectuer, mais cela reste très correct. Avec un joystick deux boutons, c'est excellent…

DIFFICULTE FACILE
7 niveaux de difficulté progressive sont à votre disposition et vous permettront de progresser régulièrement.

DUREE DE VIE 15
Elle est difficile à évaluer sur cette pré-version, mais si l'on se fonde sur la version console de ce jeu, elle est quasi infinie pour peu que vous puissiez jouer à deux et au moins avec un joystick !

Front Page Sports FOOTBALL

PC

17 INTERET

Ce nouveau football américain de Dynamix a toutes les chances de révéler de jeunes vocations. Techniquement, il est presque irréprochable. Quant à son intérêt, il dépasse, et de loin, toutes les autres simulations sportives actuelles.

Le football américain est assez mal perçu en France. Peu de pratiquants, quelques clubs et surtout une couverture médiatique très frileuse. Pourtant ce sport tourné vers le spectacle grand public (les Pow-Pows Girls en sont les principales artisanes) dispose de règles très simples qui permettent de mettre sur pied des tactiques très élaborées. Tel un général à la veille d'une bataille, vous commandez une armée d'une centaine d'hommes dont 11 seulement se retrouveront sur le terrain. A tour de rôle, chaque équipe défend et attaque. Vous avez 4 essais pour franchir 10 yards. Si vous échouez, l'adversaire prend possession de la balle et tente à son tour ce que vous n'avez pas réussi. Les plaquages, les coups de pied de transformation, les passes à la main et les courses à travers la défense adverse ou le long des lignes de touche sont les actions les plus courantes. Le but final est de porter la balle dans l'en-but adverse. Cela s'appelle un touchdown et rapporte 6 points. Vient ensuite, comme au rugby, l'essai de transformation. Il faut «botter» la balle entre les poteaux pour récolter un point supplémentaire.

Toutes ces phases de jeu sont expliquées par le menu dans l'excellent jeu de Dynamix. Pas à pas, il vous apprend toutes les subtilités de ce sport, grâce à un tutorial très complet.
Ainsi vous allez vous entraîner aux différents schémas tactiques et, pourquoi pas, créer vos propres plans de bataille.

Trois niveaux de difficulté sont à votre disposition. Ils se différencient par le degré d'implication de l'ordinateur dans la partie.
Ainsi, au niveau le plus bas, c'est lui qui contrôle les joueurs tandis que votre rôle se limite au choix des tactiques.

La jouabilité est exemplaire, ce qui est loin d'être le cas pour les produits similaires. Les commandes au joystick ou même au clavier sont aussi simples que dans un jeu de plates-formes. Et, pour une fois, cela ne se fait pas au détriment de l'animation ou des graphismes.
Dès les premières images vous allez avoir du mal à vous en remettre. La taille des sprites est



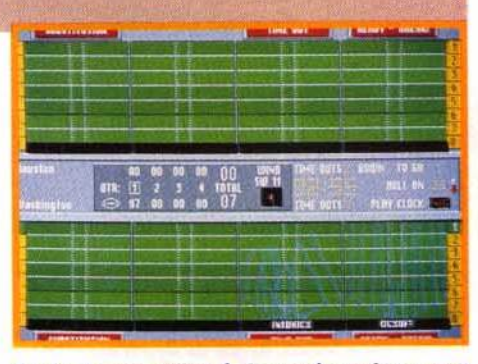




LA CAMERA INVISIBLE
Pendant le match ou les scènes d'apprentissage, vous pouvez à tout moment changer l'angle de vue de la caméra sans que cela ne gêne l'action. Le grossissement d'un joueur particulier fait partie des vastes possibilités de cette simulation très impressionnante. Il y a également un système de ralenti et de retour en arrière bien utiles pour comprendre ce qui s'est passé réellement et améliorer les futures tactiques.

LE FOOTBALL AMÉRICAIN AUX ETATS-UNIS

Le football américain est devenu, aux Etats-Unis, une véritable «religion». Ils sont plus de 100 millions à suivre la prestigieuse finale du Super Bowl, le match qui réunit les deux meilleures équipes de l'année. A ce sujet, une anecdote, véridique, prouve à quel point ce sport est aussi populaire ; Il y a deux ans, le Président américain a dû faire une allocution télévisée avant le début de la rencontre. Il priait les spectateurs de ne pas se rendre tous en même temps aux WC pendant les spots publicitaires. Les canalisations risquaient de ne pas le supporter ! L'Amérique, pays de la démesure ?...



Après chaque action, le joueur/entraîneur met au point un schéma tactique prédéfini ou créé de toute pièce. Les cercles bleus indiquent la position des joueurs. Les flèches montrent le chemin qu'ils devront faire.
C'est la première tentative des Bleus de Washington qui mènent déjà 7 points à zéro.

imposante et la représentation des joueurs est réaliste. Toutes les équipes portent leurs vraies couleurs et il est même possible d'en changer. L'animation à base de digitalisation est époustouflante surtout si vous possédez un *486*.

Tous les mouvements ont été finement étudiés. De plus, vous pouvez apprécier chaque scène du jeu sous 9 angles différents. Même pendant les mêlées l'action reste lisible.

Les nombreux tableaux et menus sont rendus vivants grâce à des petites scènes animées.

Côté option, vous ne serez pas déçu ; outre les statistiques sur chaque joueur, chaque équipe, et le choix de sa league, vous pouvez paramétrer les conditions météorologiques : taux d'humidité, température, nature du terrain...

Difficile de faire plus complet. Et ce qui est encore plus remarquable, c'est le fait que ce jeu soit ouvert à tous : les débutants, grâce au tutorial, vont progresser à pas de géant tandis que les joueurs confirmés pourront facilement défier les meilleures équipes américaines. Cette simulation sportive est actuellement ce que l'on fait de mieux dans ce domaine.

Laurent Defrance

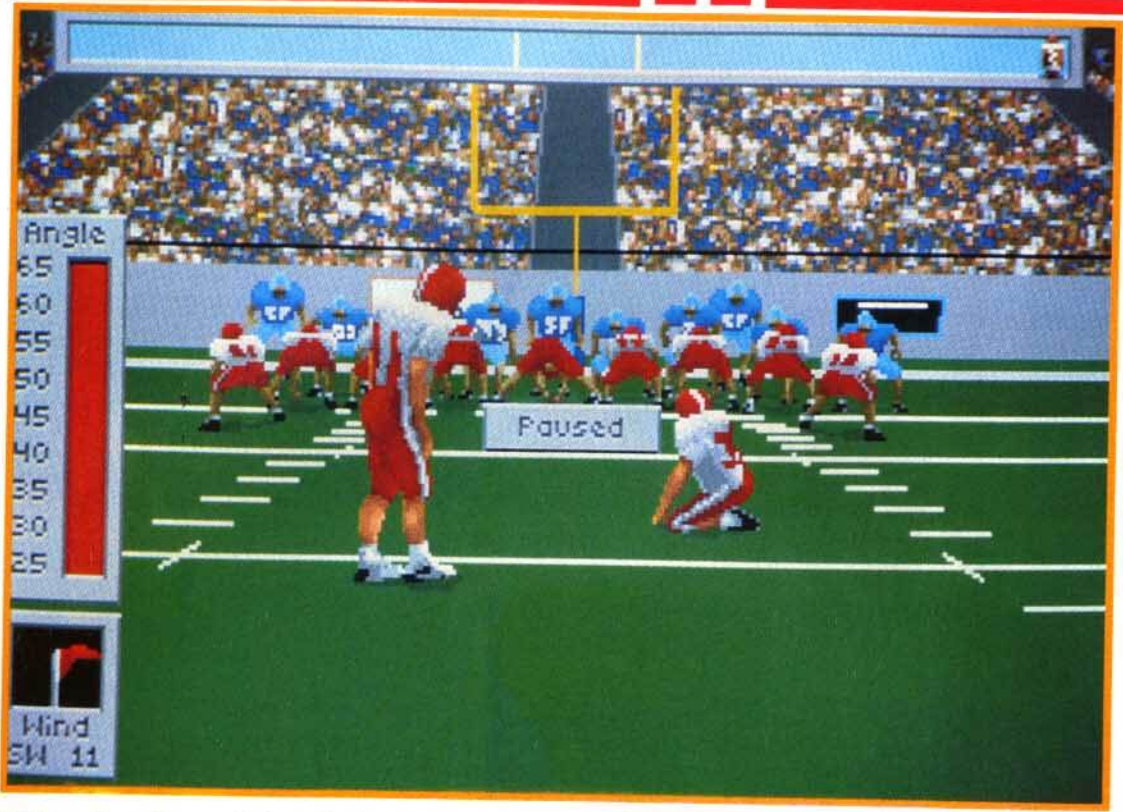


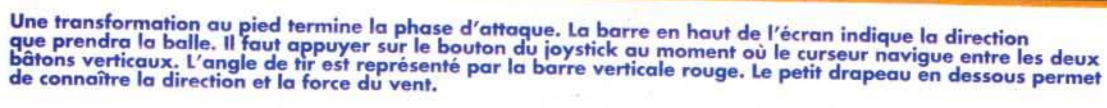
Editeur : Sierra/Dynamix ;
Distributeur : Ubi Soft ;
Design : Patrick Cook ;
Graphisme : Mark Brenneman ;
Programmation : Glen Wolsram ;
Bande son : Jan Paul Morread & Christopher Stevens.



Changement de situation. Les Rouge et Blanc de Houston ont traversé yard après yard tout le terrain. Le quaterback vient de donner ses dernières consignes. Une fois qu'il aura reçu la balle, il pourra la distribuer suivant la tactique prévue.






Une transformation au pied termine la phase d'attaque. La barre en haut de l'écran indique la direction que prendra la balle. Il faut appuyer sur le bouton du joystick au moment où le curseur navigue entre les deux bâtons verticaux. L'angle de tir est représenté par la barre verticale rouge. Le petit drapeau en dessous permet de connaître la direction et la force du vent.



AVIS

MORGAN : OUI ! Ayant pratiqué le football américain, j'ai trouvé que ce jeu était vraiment très réaliste. Les nombreux angles de vue des caméras utilisés pendant les matchs m'ont vraiment impressionné. On se croirait devant sa télévision, avec les commentaires des journalistes en moins (ça soulage parfois !). L'ensemble du soft est bien réalisé et on se prend très vite au jeu.

Mon seul regret est de ne pas pouvoir écourter certaines séquences (comme les résumés des matchs auxquels on ne participe pas).

Alors, pour changer des courses de voitures ou des matchs de soccer, je conseille *Front Page Sports Football*. Down, set, hot !

Morgan Feroyd

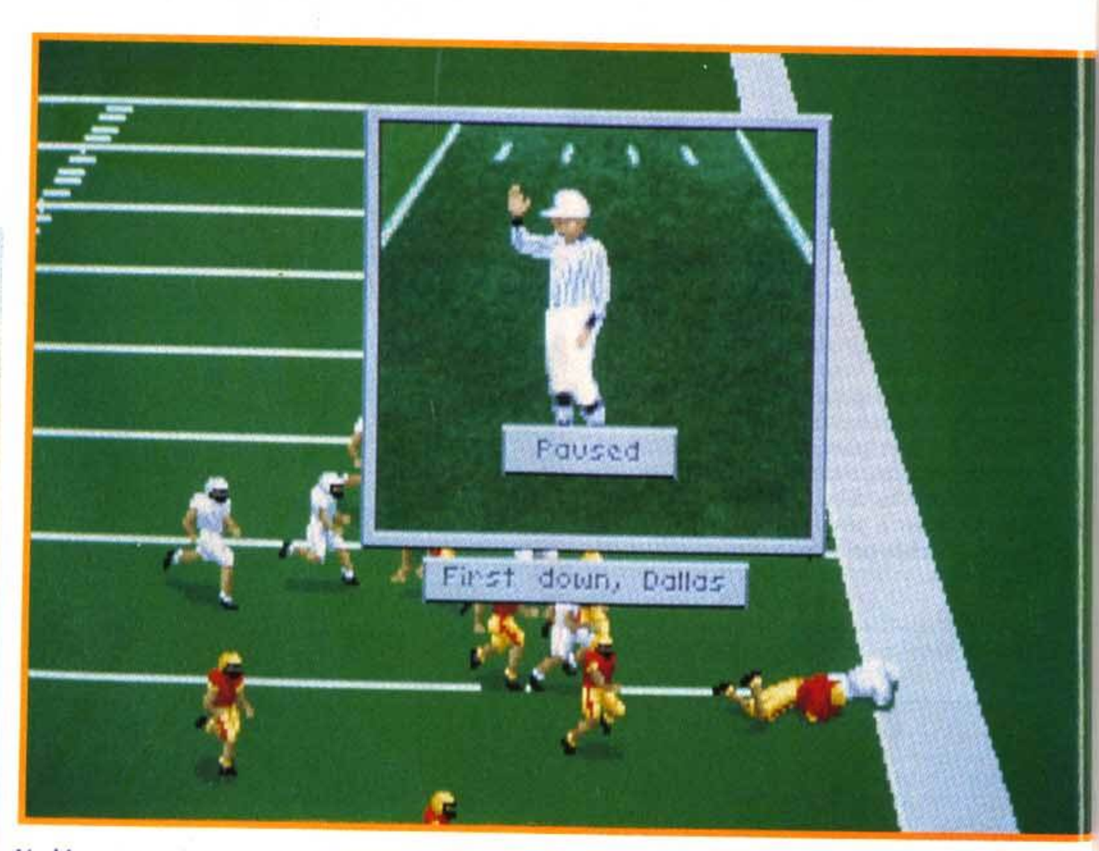


MATÉRIEL NÉCESSAIRE

386sx minimum. *486* fortement conseillé.
Mémoire requise : 585 ko (DOS) + 1 Mo (EMS).
Modes graphiques : VGA/MCGA.
Cartes sonores : Adlib, SoundBlaster, SoundBlaster Pro (conseillé), ThunderBoard, Pro Audio Spectrum Plus, Roland.
Contrôle : clavier, joystick (conseillé), souris pour les menus.
Média : 3 disquettes 3"1/2 haute densité.
Installation disque dur : obligatoire (30 mn environ).
Espace requis : 8 Mo environ.
Jeu en anglais.
Manuel en anglais.

VERSION

Aucune version de *Front Page Sports Football* n'est prévue actuellement sur *Amiga* ou *Atari*.



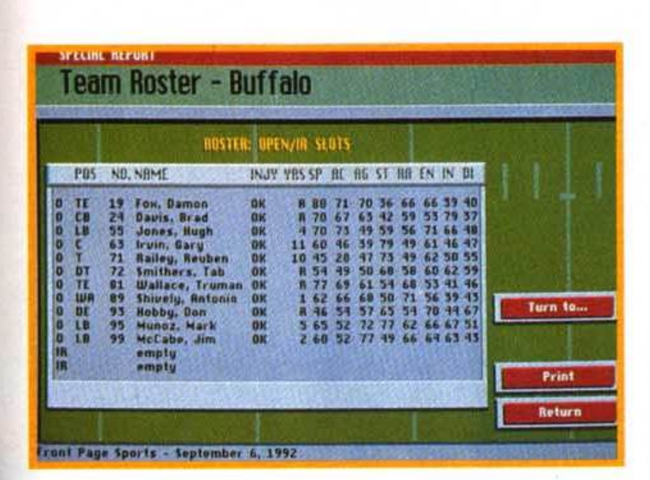
L'arbitre est omniprésent. Toutes les fautes, comme les hors-jeux, sont signalées par l'apparition d'une fenêtre. Dans la réalité, la gestuelle est très importante.



Joli coup, Baron ! Une courte passe et une échappée de l'ailier auront été suffisantes pour porter la balle dans l'en-but adverse. C'est un touchdown qui remet les pendules à l'heure. A l'inverse du rugby, il n'est pas nécessaire d'aplatir le ballon au sol. Le simple fait de franchir la ligne est suffisant.



Voici un exemple de tableaux. Les 28 équipes de cette league ont chacune des caractéristiques différentes. Vous pourrez donc les sélectionner en connaissance de cause ; En appuyant sur le bouton droit de la souris, vous aurez accès à d'autres informations.



Chaque joueur est codifié. Leurs principaux atouts sont symbolisés par des chiffres. L'explication de tous ces symboles est à l'intérieur du manuel. Cela va beaucoup vous aider pour monter une équipe de premier ordre.



COMPARATIF

Peu. Aucun jeu de football américain ne peut rivaliser avec ce tout nouveau produit. En revanche, dans le domaine de la simulation sportive, deux titres se détachent et mènent la danse. Tout d'abord sur *Amiga The Manager* de Software 2000. Ce jeu de football «français» propose de revivre le championnat de France au niveau de la troisième division. Si vous êtes un bon manager, vous pourrez participer aux différentes coupes d'Europe et atteindre le gotha de la première division. Les scènes d'action ne sont malheureusement pas gérables par le joueur. Il assiste un peu impuissant à l'évolution de son équipe. Mais graphiquement c'est du bon travail. L'autre produit top de la simulation sportive, c'est bien évidemment *F1* de Microprose. Disponible depuis peu sur *PC*, c'est une véritable révolution graphique et animée. Le joueur se prend pour Senna ou Mansell et cherche par tous les moyens à finir champion du monde des conducteurs. Des pneus aux freins, tout est paramétrable. Une fois dans le baquet vous aurez beaucoup de mal à en sortir.

17 INTERET

SIMULATION FOOTBALL

Dynamix signe l'une des simulations sportives la plus complète et la plus passionnante que l'on ait vue. Pour les débutants et les passionnés de foot.

PRIX 

PRISE EN MAIN 17

Un vrai régal. Toutes les commandes sont expliquées, que ce soit dans le manuel ou à l'intérieur du jeu. On peut regretter que le manuel ne soit pas en français.

GRAPHISMES 16

Le soin apporté aux graphismes rend le jeu très agréable. Les angles de vue de la caméra donnent au jeu une ambiance de match comme à la TV.

ANIMATION 16

Les mouvements des joueurs sont très réalistes. Faire bouger autant de sprites à l'écran sans qu'il y ait aucune saccade relève du «génie».

MUSIQUE 14

La bande sonore est de bonne qualité et, surtout, elle n'empêche pas le joueur/ entraîneur de se concentrer.

BRUITAGES 11

La voix digitalisée de l'arbitre, bien rendue, résonne seule dans le grand stade. Les encouragements de la foule sont étrangement absents.

JOUABILITE 15

Le maniement est instinctif et facile à mémoriser. Cependant, il faut «jongler» entre la souris, le joystick et le clavier.

DIFFICULTE VARIABLE

Pour comprendre les règles et choisir les bonnes tactiques, vous n'aurez aucun problème. Il y a trois niveaux de difficulté.

DUREE DE VIE 16

C'est le principe même de jeu qui ne se finit jamais. Après plusieurs saisons comme joueur, vous pouvez passer entraîneur ou acheter une équipe que vous dirigerez...

TROLLS AMIGA

Editeur : Flair Software ;
Distributeur : Ubi Soft ;
Design : Phil Scott, Mick Hedley et Phil Nixon ;
Programmation : Mick Hedley ;
Graphisme : Phil Nixon ;
Musique : Phil Nixon.

Les cheveux aux vents, un Yo-yo dans la main, le nouveau chouchou de Flair Software ne peut pas passer inaperçu. Il a commencé sa carrière comme poupée suédoise sur les rayons des grands magasins. Aujourd'hui il poursuit son ascension dans le monde des jeux vidéo aux côtés de *James Pond* et *Doodlebug*.





LE TROLL, L'INSECTE OU LE POISSON ?

COMPARATIF





Doodle Bug de Core Design est assez proche de *Trolls*. Le héros est un insecte bondissant qui a plus d'un tour dans son sac. Il peut créer une ombrelle pour ralentir sa chute, faire apparaître un ballon pour s'envoler ou stopper le temps et devenir invincible. Le concept est original et donne à *Doodle Bug* sa place parmi les meilleurs jeux de plates-formes sur micro. On ne peut également s'empêcher de déceler chez *Trolls* une forte inspiration du côté du *James Pond* de Millenium. Les décors sont aussi délirants et les différents thèmes très proches : le monde des jouets, des confiseries, le sous-marin... L'originalité du héros de Millenium est de pouvoir s'étirer sur plusieurs écrans. Sinon, les deux personnages font disparaître les ennemis de la même manière, en leur sautant dessus. Dans *Robocod (James Pond II)*, James traverse des niveaux beaucoup plus vastes et surtout rencontre de nombreuses salles secrètes. Le jeu est beaucoup plus riche et vous retiendra de longues heures en haleine. A mon avis, des trois, c'est *Robocod* qui sort vainqueur mais *Trolls* et *Doodle Bug* méritent aussi votre attention.

WARPI



A l'intérieur de certains niveaux vous aurez l'immense satisfaction de tomber nez à nez avec des Warp Zone, c'est-à-dire des télétransporteurs invisibles qui vous mèneront directement au niveau suivant. A l'intérieur du monde des jouets vous trouverez le premier passage secret.

SEQUENCE ... SEQ





Un peu de verdure dans ce monde cruel. Le pays imaginaire des Trolls n'est pas de tout repos. Si vous rencontrez l'éléphant rouge il se souviendra de votre passage et vous fera recommencer la partie à l'endroit où il se trouve.



MATÉRIEL NÉCESSAIRE

Amiga 500, 500 +, 600, 1200.
RAM requise : 1 Mo minimal.
Contrôle : joystick.
Média : 2 disquettes 3"1/2 DD.

Les trolls sont des petits lutins qui font partie de l'imaginaire des pays nordiques, et c'est l'un d'eux que vous allez incarner ici. Le principe est similaire à celui de *Robocod* de Millenium et *Doodle Bug* de Core Design. Au début de l'aventure, le héros se retrouve devant un certain nombre de portes. Derrière chacune d'elles, il y a trois stages à parcourir. Il peut commencez par n'importe quel niveau. Mais une fois à l'intérieur de ces mondes, il doit aller jusqu'au bout. **A l'intérieur de ces vastes territoires le personnage doit retrouver entre 3 et 25 bébés trolls** et les emporter sur son cochon volant. Première bonne surprise : vous ne tomberez jamais en rade de bébés trolls. Il y en a partout, à des endroits plus ou moins inaccessibles. Heureusement, le temps n'est pas limité. Chaque porte ouvre sur des mondes différents : la fabrique de jouets, le cirque, la campagne, les sucreries, les jeux de société, les boissons acidulées.

Caché à l'intérieur de ballons de baudruche, notre intrépide lutin trouvera des bottes accélératrices, des boucliers, des chaussures à ressort, un réveil pour geler les ennemis ou encore des ailes pour survoler le niveau en toute tranquillité.

Le soda est la boisson préférée des petits Trolls, chevelus bien avant la mode.
Le contrôle au joystick est assez difficile. Si vous ne voulez pas boire la tasse, prenez le temps de vous arrêter à chaque plate-forme.



Faites vos jeux, rien ne va plus ! Les dés son jetés et pourraient vous faire perdre la tête. Comme avec tous les ennemis que vous rencontrerez, vous devrez leur sauter trois fois de suite sur la tête pour les faire disparaître. Cela peut se révéler fastidieux et risqué.

NG : A LA RECHERCHE DU PASSAGE SECRET.



Avant de passer dans la zone secrète, il faut se munir d'un yo-yo. Vous pourrez en trouver, en cherchant bien, dans différents endroits, notamment tout en bas, cachés dans des ballons.
Après avoir éclaté la baudruche vous devez ramasser l'objet convoité.



Le jouet en main, il faut gravir les plates-formes posées les unes au-dessus des autres. Arrivé au sommet, un mur de briques jaunes vous barre la route. C'est le moment de sortir votre yo-yo et de le lancer contre les parois. Vous serez surpris de ce qu'on peut faire avec ce ridicule petit objet.



Mais, attention, si vous détruisez tous les blocs jaunes c'en est fini de la Warp Zone. Il vous faut prendre garde de laisser des «marches» pour atteindre de la hauteur.
De là, il ne reste plus qu'à vous jeter dans le vide, à l'intérieur de ce qui reste du mur.
Courage. Et hop !

ENCE ... SEQUENCE ... SEQUENCE ... SEQUENCE ... SEQ



PLATES-FORMES

Trolls est digne des meilleurs jeux de plates-formes sur consoles. Mais les bugs qui l'entachent nous empêchent de lui mettre plus de 14.

PRIX **C**



PRISE EN MAIN 9

Le temps de chargement est assez long. La traduction du manuel est incomplète, et le système de protection fonctionne une fois sur deux.

GRAPHISMES 15

Les décors sont très colorés et ne manquent pas d'humour. Les mondes sont tous différents et les graphismes soignés.

ANIMATION 16

Le scrolling multidirectionnel est rapide et ne donne pas mal à la tête. Les déplacements et les sauts du Troll sont réalistes et assez amusants.

MUSIQUE 12

La musique (durant la présentation uniquement) est de bonne qualité mais assez répétitive.

BRUITAGES 16

A chaque action importante le héros pousse un cri de satisfaction ou de mécontentement. L'éclatement des ballons résonne de belle manière.

JOUABILITE 13

Le joystick répond bien à vos sollicitations. Mais certains tests de collision sont aléatoires (ce qui fait perdre une vie) et le Yo-yo n'est pas facile à utiliser.

DIFFICULTE FACILE

Avec un peu de concentration et de temps vous arriverez facilement à la fin du jeu.

DUREE DE VIE 12

Les spécialistes de jeux de plates-formes mettront une petite journée pour terminer *Troll*. Un regret : lorsqu'on commence la partie il faut aller jusqu'au bout car il n'y a pas de système de sauvegarde ou de code.

VERSION

Trolls est disponible sur *Amiga* mais aussi sur *PC*. Si le jeu reste le même, il est à noter quelques différences qui vous feront peut-être préférer cette version. Tout d'abord aucun bug n'est apparu durant le jeu. Il y a plus de vies continues et il suffit d'un contact avec les ennemis pour les faire mourir (sur *Amiga* il faut leur sauter trois fois sur la tête pour les réduire en poussière). Les bruitages délirants font place à des musiques plus variées. Enfin il est possible de jouer au clavier ce qui rend les sauts plus précis. En revanche vous devez être doté d'un *PC 386* cadencé à 33 MHz minimaux pour profiter pleinement d'une bonne animation. Une machine moins puissante vous donnera l'impression de jouer au ralenti.
Au niveau des graphismes, il n'y a pas de différence. Ils sont d'aussi bonne qualité.
La version *ST* n'est pas prévue.



Ah, les douces gâteries ! Elles attendent une bouche charitable prête à fondre pour leurs beaux yeux. Mais après ces divins entremets la partie n'est pas terminée. Lorsque vous aurez traversé tous ces mondes, la porte en bois du deuxième étage s'ouvrira enfin. Et là, surprise...

Mais les malus font aussi partie des surprises. Le boulet ralentit les déplacements et le verre de bière rend les mouvements hésitants.

L'objet le plus intéressant que le nain légendaire trouvera, est un yo-yo qui permet de casser des murs de briques ou de se transformer en Spiderman. L'utilisation de ce jouet n'est pas obligatoire. On peut très bien s'en passer. De plus, il manque de précision et il arrive qu'il se détache du bloc sans crier gare. A l'intérieur des niveaux vous rencontrerez un ou deux éléphants rouges. Si vous leur sautez dessus, ils se rappelleront de vous et vous permettront de recommencer le niveau à cet endroit. Il n'y a pas de sauvegarde ni de code, mais des vies continues. Durant votre quête vous trouverez sûrement des lettres enfermées dans les ballons. Si vous formez le mot BONUS vous aurez le droit à un stage bonus. Mais si le mot est BOGUS vous devrez mettre la main sur une paire d'objets et trouver la sortie avant le temps imparti (très difficile). Si vous échouez, vous perdez une vie. **Dans l'ensemble, *Trolls* est jeu de plates-formes très prenant.** Sans les bugs qui hantent les niveaux, on pourrait dire qu'il est le digne successeur de *James Pond II*. Mais ces erreurs informatiques gâchent le plaisir. Dommage car, techniquement, le jeu est vraiment de bonne qualité.

Laurent Defrance



Le cirque et ses attractions sont au programme. Du haut du chapiteau la vue est imprenable. Les ailes accrochées au dos vous permettent de survoler tous vos problèmes. Mais la chute peut être fatale.

AVIS

MORGAN : OUI, MAIS... *Trolls* est l'exemple même d'une bonne réalisation technique sur *Amiga*. Les couleurs sont agréables et variées, les bruitages sont très marrants et la jouabilité est assez bonne, mais...le thème est archi-classique. Après *James Pond*, *Doodlebug* et tutti quanti, la couleuvre est difficile à avaler. Je dis : «stop au commercial !». Quand une idée est bonne et qu'elle a été exploitée, il faut en trouver une autre. Alors un peu d'originalité, messieurs, que diable ! Malgré tout c'est une réussite dans le genre. Les bruitages des célèbres marionnettes sont très accrocheurs et vous plairont certainement.

Morgan Feroyd

ATTENTION BUGS !!!!

Incroyable le nombre de bugs dans la version *Amiga* ! Ils vous obligent à tout recommencer ! Ils se sont cachés dans certains niveaux, tout en haut des plates-formes. Un simple saut vous fait disparaître de l'écran. Dans le domaine de l'incroyable, mentionnons la protection manuelle. En début de partie, l'ordinateur demande un code, du genre le troisième mot de la ligne 29, page 8. Seuls les codes des pages anglaises fonctionnent. Après la page 9, l'ordinateur ne prendra pas en compte votre réponse !



Un système de caméra vous permet d'ouvrir une fenêtre dans laquelle vous pourrez observer ce qui se passe à l'autre bout du scrolling, ou bien suivre les déplacements de chaque chenille.

Editeur : Psygnosis ; Distributeur : Exasoft.



MATÉRIEL NÉCESSAIRE

PC 386sx minimum.
RAM requise : 1 Mo.
Mode graphique : VGA.
Cartes sonores : AdLib, Soundblaster, Roland.
Contrôle : Souris.
Média : 2 disquettes 3"1/2.
Jeu en anglais.
Manuel entièrement en français.
Protection : par codes.

PC

Décidemment les Lemmings n'en finissent pas de faire des petits ! Cette fois, vous allez veiller sur l'éclosion de superbes papillons aux couleurs psychédéliques... Ecologie et trip baba cool, Psygnosis sait filer dans le sens du vent !

CREEPERS



Des graphismes chatoyants, simples et pleins de couleurs vives... Le grand come-back du Psychédélique atteint aussi nos micros ! Tout commence donc par une minuscule chenille...

Il y a encore quelques semaines, vous sauviez des hordes de Lemmings et tentiez de secourir de malheureuses tomates menacées de finir en ketchup. Infatigable défenseur de la gente animale et potagère, vous voici aujourd'hui promu au rang de sauveur de l'ordre des lépidoptères ! Vous allez en effet devoir protéger de fragiles petites chenilles afin que celles-ci réussissent à atteindre la douce chaleur du cocon dans lequel elles se transformeront en splendides papillons aux couleurs chatoyantes. Vous disposez pour cela de tout un attirail d'objets hétéroclites, avec lesquels vous pourrez obliger vos petites protégées à contourner les obstacles les plus dangereux et à emprunter les chemins les plus courts. Un ventilateur bien placé poussera les chenilles dans la direction de votre choix, un trampoline leur



AVIS

MORGAN : NON ! Quand des mineurs découvrent un filon d'or, ils ont toujours tendance à l'épuiser trop vite. C'est le cas chez Psygnosis avec les jeux du genre de *Lemmings*. Cet hybride m'a réellement déçu. Après avoir testé *Bill's Tomato Game* et *The Incredible Machine*, je crois que cette « sauce » action/réflexion devient lassante... surtout quand elle est ratée ! Ce qui m'a dérangé le plus est de ne pas pouvoir visualiser tout le tableau dans son ensemble. Même si le thème des chenilles à transformer en papillon est rigolo, la réalisation est plutôt faiblarde. Je préfère nettement investir dans *Tomato* sur *Amiga* ou *T.I.M* sur *PC* !

Morgan Feroyd



Au début du jeu vous n'aurez à vous occuper que d'une seule chenille, mais ces sympathiques animaux ne tarderont pas à se reproduire ! Et vous serez vite envahi si vous ne mettez pas bon ordre à tout ça.

En plaçant correctement les trampolines, vous devriez réussir à diriger et à faire atterrir vos petites protégées, à leur place, c'est-à-dire droit dans leur cocon.

Dans Creepers, vous allez devoir protégé de fragiles petites chenilles. Puis, celles-ci se transformeront en splendides papillons multicolores.

permettra de rebondir en hauteur, un aimant de s'envoler vers le plafond, un pan incliné les aidera à gravir une marche, une bombe fera disparaître un mur trop gênant...
Bien entendu, ces objets sont en nombre limité et tous ne sont pas disponibles dans chacun des 80 tableaux du jeuque vous allez rencontrer.
Une fois que vous avez convenablement préparé le terrain, vous pouvez taper sur les chenilles avec une raquette afin que celles-ci se mettent en boule et commencent à rebondir dans tous les sens et rejoignent ainsi leurs cocons. Les énigmes proposées sont souvent assez complexes et on prend vraiment plaisir à se décarcasser pendant des heures pour tenter de sauver ces dizaines de chenilles insouciantes, d'autant que la réalisation du jeu est absolument irréprochable. Mais on compte déja des dizaines de clones de *Lemmings* – *Brat*, *Krutsy's Fun House*, *Troddlers*, etc –, dont trois – *Lemmings II*, *Creepers* et *Tomato* – rien que chez Psygnosis, et l'attrait de la nouveauté du système de jeu commence à s'estomper... Allez, ça ira encore pour cette fois, mais à force de tirer sur la corde, tant va la cruche à l'eau qu'à la fin... elle nous les casse ! Et je ne vous parle même pas de la peau de l'ours ! Signé La Fontaine. Heu pardon...

Marc Lacombe

Et voilà ! Vous avez réussi à faire tomber une chenille dans le cocon. Sous l'effet de la chaleur, cette petite bête fragile se transforme en un splendide papillon. Il y a des jours où l'on comprend que l'on est bien peu de choses, non ?

15 INTERET

ACTION REFLEXION

La réalisation est impeccable et, même si le système «*Lemmings*» commence un peu à lasser, on s'amuse beaucoup avec ces maudits asticots !

PRIX 

PRISE EN MAIN 15

Vous maîtriserez rapidemment les différentes commandes, surtout si vous êtes déjà un habitué de jeux comme *Lemmings* ou *Tomato.*

GRAPHISMES 13

Le style est volontairement dépouillé : dessins plutôt naïfs et couleurs vives... Un peu trop simpliste à mon goût.

ANIMATION 12

A part la reptation des vers et le vol des papillons, les responsables de l'animation ne semblent pas avoir eu grand-chose à se mettre sous la dent (humour grinçant, ndr).

MUSIQUE 13

Les musiques qui accompagnent le jeu collent bien à l'ambiance naïve et enfantine de l'ensemble... Pas de quoi s'extasier.

BRUITAGES 6

C'est le désert. Tout juste un bip par-ci par-là ! Si vous avez acheté une carte « Maxi-Supersound-Ad-Master-Lib-Blaster » à 8 000 F, c'est le moment de pleurer !

JOUABILITE 15

L'utilisation des icônes ne pose aucun problème (c'est devenu un grand classique) et la réalisation est tout à fait honnête.

DIFFICULTE FACILE

La difficulté est bien dosée et permet une progression régulière. Mais les habitués de *Lemmings* risquent de trouver *Creepers* un peu simple.

DUREE DE VIE 16

Les 80 niveaux vous tiendront en haleine un bon moment, même si ces stupides chenilles sont moins attachantes que les inoubliables Lemmings.

2 MINUTES DE COCOONING



Avant que les chenilles ne sortent de leur trou, vous avez un peu de temps pour examiner le terrain.



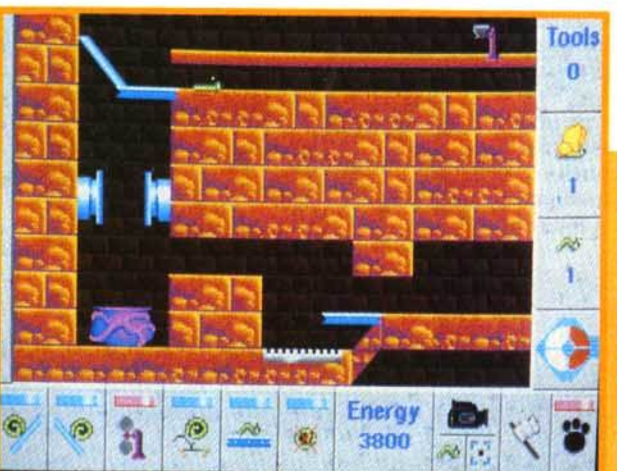
Ces animaux sont aussi stupides que des lemmings, et il va donc falloir supprimer les accidents de terrain.



Une fois que la voie est libre,il ne vous reste plus qu'à exister les chenilles en leur donnant des coups de raquettes !



Celles-ci rebondissent alors dans la panique jusqu'à leur cocon... Où elles se transforment en superbes papillons !



Quelqu'un a placé un dangereux écrase-chenille en haut à gauche... Mais qui peut bien en vouloir ainsi à nos amies ?

Un sympathique asticot universitaire vous fournira de précieux conseils qui vous aideront à résoudre chaque niveau.



Comme dans Lemmings, la créature de droite est encore plus bête que celles de droite.

COMPARATIF

VAUT-IL MIEUX SAUVER DES TOMATES OU DES LEMMINGS OU DES CHENILLES ?

Si vous vous sentez une âme de secouriste, ce ne sont pas les softs qui manquent... Psygnosis s'est imposé comme le spécialiste du genre avec l'éternel *Lemmings* et le tout récent *Tomato* dans lesquels on retrouve quasiment les mêmes outils (ventilateurs et trampolines) que dans *Creepers*. L'originalité de *Tomato* lui permettait de se distinguer de *Lemmings*, mais avec *Creepers* on a un peu trop l'impression que Psygnosis, conscient de tenir une recette qui marche, a voulu « presser le citron » jusqu'à la dernière goutte. Malgré ses indéniables qualités techniques, *Creepers* manque donc cruellement d'imagination. Heureusement, *Lemmings II* devrait, quant à lui, être radicalement différent.

LA NAISSANCE D'UN MYTHE !

THE SHORTGREY, JEU D'AVENTURE ANIME

ET SI POUR UNE FOIS VOUS INCARNIEZ L'EXTRA - TERRESTRE ?

A COMEDY HORROR THRILLER ANIMATE ADVENTURE GAME.

THE SHORTGREY

PROGRAMMEURS 68000 ET PC, GRAPHISTES CONTACTEZ - NOUS !

Pour la première fois à l'écran vous allez jouer le rôle du méchant extra-terrestre ! Sur terre vous ne serez lié à aucune contrainte morale, hold-up, meutres, rapt, tout vous sera permis! Vous pourrez également prendre l'apparence de nombreux terriens, homme, femme, vampire ...
- Quelques 300 lieux différents. - Synthèse vocale. - Durée de vie immense. - Scénario passionant et original.

Après les films cultes, Le Jeu culte !











DISPONIBLE DEPUIS LE 15 DECEMBRE DANS LES MEILLEURS POINTS DE VENTE
UNIQUEMENT SUR ATARI ET AMIGA

- ACCROSOFT EDITION - 52, RUE D'EMERAINVILLE - 77183 CROISSY - ☎ 16 (1) 64 11 08 00 - FAX : 16 (1) 60 06 47 29 -



THE TERMINAT

Devant l'échec cuisant de Terminator (voir *Tilt* 96), les programmeurs de Bethesda Softworks ont redoublé d'efforts avec cette adaptation du film *Terminator 2*. Même s'il présente quelques petites failles, *The Terminator 2029* est un excellent jeu d'action qui enchantera les amateurs du genre.

« **Trois milliards de vies humaines prirent fin le 29 août 1997**. Les survivants de l'incendie nucléaire, appelé la Guerre du Jugement Dernier, ne vécurent que pour affronter un nouveau cauchemar : la guerre contre les machines.» (extrait de Terminator 2 de James Cameron, 1991). L'action se situe en 2029, alors que les forces de la résistance,



Les ordres vous sont communiqués par John Connor et divers spécialistes (armement, technologies, etc). Chaque conseil est précieux surtout lorsque l'on vous fourni les coordonnées du lieu que vous devez rejoindre.



C'est ici que tout commence ! Comme dans Wing Commander 2, vous pouvez créer votre personnage, visualiser vos scores, sauvegarder ou charger une partie, vous entrainer, partir au feu ou bien retourner sous DOS.

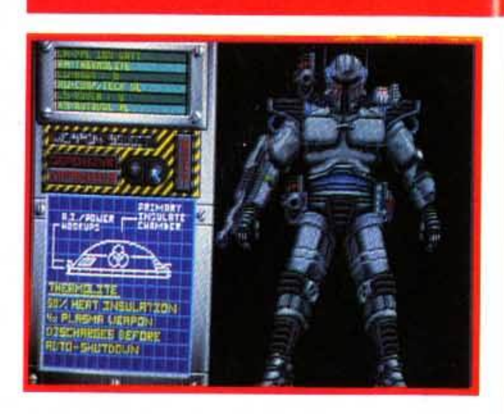


Les rues désertes de Los Angeles vous reservent de nombreuses rencontres hostiles. Non, non, ce n'est pas Schwarzy mais un terminator T-801. Dépéchez-vous de le détruire car il ne vous fera aucun cadeau.

commandées par John Connor, tentent de lutter contre l'ordinateur Skynet et ses hordes de machines infernales. Les rapports de force étant loin d'être égaux, autant vous dire que les derniers bastions de la race humaine subissent de lourdes pertes. Cependant, lors d'un raid dans des souterrains ennemis, un groupe de rebelles découvre une armure de combat cybernétique ultra-sophistiquée. C'est vous qui avez été choisi pour expérimenter cette trouvaille inespérée, au cours d'une série de missions dont l'issue décidera de la survie de la race humaine. Après avoir endossé votre carapace métallique et vous être armé jusqu'aux dents, il ne vous reste plus qu'à plonger dans l'enfer de ce qui fut Los Angeles.

Le déroulement du jeu n'est pas sans rappeler *Wing Commander 2*. Il faut tout d'abord créer votre personnage, qui débute avec le grade de sergent. Passé ce stade, une visite à l'armurerie s'impose. Vous y trouverez des armes offensives (canons à plasma, roquettes à tête chercheuse, grenades) et défensives (verrouillage automatique des cibles, pack pour réparer vos circuits endommagés,...). Au fil de vos missions, vous aurez droit à de nouvelles armes de plus en plus meurtrières.

Vient ensuite le sempiternel briefing au cours duquel vos supérieurs vous exposent les buts de votre mission. Ainsi, vous serez amené à protéger un radar, à retrouver un appareil de télémétrie, à couper les systèmes de communication de Skynet, à secourir un colonel allié et finalement à détruire Skynet lui-même...



Il faut choisir votre équipement au début de chaque mission. Votre armure cybernétique peut supporter jusqu'à six armes (offensives et/ou défensives). Lorsque vous serez fin prêt, direction la salle de commandement.

OR 2029

PC



La ville se divise en six secteurs que vous devrez parcourir de long en large. Il va de soi que les ennemis pullulent et n'ont qu'un seul but : détruire toute forme de vie humaine. Hormis les célèbres Terminators (T-801), vous rencontrerez de redoutables machines volantes (Dragons et Scorpions), des chars d'assaut (Javelins et Eradicators), des mines à tête chercheuse (Seekers) et des tourelles (Sentinels).

Les déplacements s'effectuent case par case, dans une vue en perspective. Vous disposez d'un scanner, d'une carte de la zone dans laquelle vous évoluez et d'un écran indiquant votre état de santé. Attendez-vous à tomber dans de nombreux guet-apens. Le seul moyen pour vous en sortir vivant est de faire preuve de rapidité. Sachez qu'il est parfois sage de battre en retraite lorsque huit adversaires vous canardent de tous les côtés. Surveillez constamment votre scanner lorsque vous faites une halte pour réparer votre armure. C'est à ce moment que vous serez le plus vulnérable.

Les graphismes en VGA 256 couleurs restituent très bien l'ambiance chaotique du conflit, même si les décors (ruines et souterrains futuristes) ont tendance à devenir répétitifs au bout de quelques missions. Hélas, excepté le thème de *Terminator 2* (lors de la présentation), pas une seule musique n'accompagnera vos exploits. De même, les bruitages sont beaucoup trop limités. Seules des explosions et des rafales de laser viendront ponctuer les fluctuations de votre taux d'adrénaline lors des escarmouches contre les machines.

Si vous cherchez un bon jeu d'action qui vous tiendra en haleine durant de longues heures, *Terminator 2029* me paraît être le soft idéal. Bandez vos muscles, armez vos canons à plasma et... en avant pour des aventures que vous n'êtes pas prêt d'oublier !

Thomas Alexandre

AVIS

REBS : OUI, MAIS... Malgré quelques défauts, *The Terminator 2029* est un jeu grandiose. La difficulté croissante des missions est bien gérée et les machines dirigées par Skynet sont d'une agressivité surprenante. Quand vous pénétrez dans un souterrain, une dizaine de points rouges clignotent sur votre scanner. N'écoutant que votre instinct de conservation, vous effectuez un repli stratégique et restez aux aguets. Et, oh surprise, vous constatez que ces sacrés machines ne viennent même pas vous attaquer mais attendent que vous ressortiez de votre cachette. Je ne vous parle pas des *Terminators* qui traversent les murs (c'est rare, mais ça arrive). *The Terminator 2029* est un excellent jeu d'action qui mérite votre attention.

Rebs



En début de jeu, chaque ennemi est représenté sous formes d'images calculées et de digitalisations du film. Ici, vous pouvez observer de près l'exosquelette d'un terminator...sans craindre qu'il ne vous transforme en chair à paté.



Regardez un peu la bête ! L'Eradicator est l'une des unités lourdes les plus redoutables. Il ne faudra pas hésiter à vider vos canons à plasma si voulez le voir disparaître en fumée. Attention ! Soyez vigilant sinon il endommagera votre armure.

VITE FAIT. BIEN FAIT.



Lors du briefing, vos officiers supérieurs vous indiqueront les missions à accomplir : sauvetage, sabotage des installations ennemies, missions top secret... Ecoutez bien car tout a son importance.



Vous voilà dans les ruines de Los Angeles. Après avoir exterminé bon nombre d'ennemis, vous atteignez enfin le radar à détruire.Visez avec votre canon à plasma et presser sauvagement la détente.



Et voilà. Mission accomplie mon colonel ! Regardez un peu ce satané radar, ou plutôt ce qu'il en reste. Maintenant vous pouvez rejoindre votre point d'extraction mais avant, réparez votre armure.



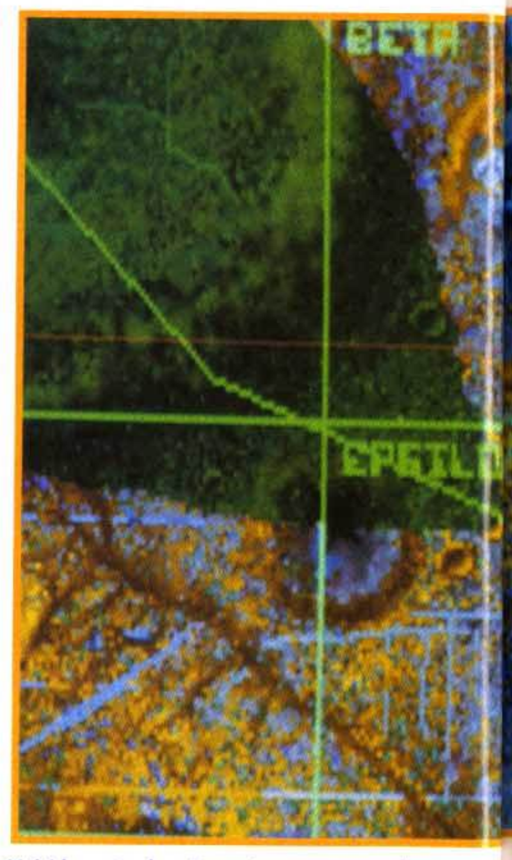
Surveillez attentivement votre radar. Il indique l'approche d'ennemis. Ce Scorpion qui se dresse devant vous ne devrait pas tarder à venir vous canarder. Mais où sont donc passés les petits oiseaux ?



Editeur : Bethesda Softworks;
Conception : V.J. Lakshman, Ken Mayfield
Programmation : Julian Lefay, Jennifer Pratt; Graphismes et animation : Ken Mayfield, John Rainey, Kyle McKisic, Jeff Perryman, Sheila McKisic, Michelle Kim, Kari Souders;
Musique et bruitages : Julian Lefay.

MATÉRIEL NÉCESSAIRE :
PC 286 ou supérieur.
Mémoire requise : 640 Ko (DOS).
Mode graphique : VGA.
Cartes sonores :
AdLib, Sound Blaster, Roland.
Contrôle : Clavier (nécessaire) et souris.
Média : 8 disquettes 3"1/2 HD.
Installation sur disque dur :
Obligatoire (20 mn environ).
Espace requis : 12 Mo environ.
Jeu en anglais.
Manuel en anglais.
Protection : non communiquée.

Vous serez amené à explorer de vastes complexes souterrains. Sous le contrôle de Skynet, ils sont infestés de terminators. Ici, seul le plus rapide survivra. Vous êtes là pour accomplir une mission.



Voici la carte des six secteurs que vous devrez explorer pour récuperer un appareil de télémétrie sur le corps d'un rebelle. Vous effecturez plusieurs missions dans chaque zone de combat.



Ca y est, vous êtes mort ! Pour éviter que cela se reproduise trop souvent, il est préférable de jouer intelligemment. Tirer sur tout ce qui bouge pour se défouler n'est pas une solution. Il va falloir apprendre à gérer votre armure. Le jeu de mot de la photo est amusant, non ?

AVIS

JLJ : OUI, MAIS... S'il est indéniable que *Terminator 2029* est un jeu prenant, il souffre quand même de lacunes et de défauts pour le moins gênants. En premier lieu, l'absence de musique pendant le jeu et les bruitages limités soutiennent fort mal l'action. Ensuite, s'il est vrai que ce jeu ressemble assez à *Wolfenstein,* ce dernier est nettement plus beau, et offre une animation bien plus impressionnante. Reste que «casser» du terminator est un vrai plaisir, et que la reflexion dans certaines missions (à défaut de celle des monstres) renouvelle agréablement le genre. Vivement *Termistein 3039*, qui disposera des animations de *Wolf 3D* et de la profondeur de *Terminator 2029* !

Jean-Loup Jovanovic

Ah le Dragon ! Cet engin volant est d'une rapidité fulgurante. Vos missiles à tête chercheuse en viendront vite à bout. C'est à vous de montrer qui est le maître sur cette bonne vieille planète !







Un Eradicator en pleine action ! Pas question d'entamer la discussion car il ne comprend que le langage de la poudre. Faîtes vite et surveillez bien l'horizon car il ne se déplace jamais seul.

16 INTERET

JEU D'ACTION EN 3D

Un jeu d'action qui, s'il ne fait pas oublier *Wolfenstein 3D,* offre un large éventail d'options. Enormément de missions au service d'un soft qui vous passionnera.

PRIX 

PRISE EN MAIN 15

Tout est là, du mode entraînement aux diverses sauvegardes.

GRAPHISMES 16

De nombreuses images fixes lors des briefings, des images digitalisées et calculées tirées des films, des décors en VGA magnifiquement angoissants, des explosions en série... Bref tout ce qu'il faut pour plaire.

ANIMATION 15

Les animations lors de la présentation des différents appareils ennemis sont impressionantes. Une fois sur le terrain, seuls les adversaires sont animés et ce, de façon légèrement saccadée.

MUSIQUE 9

Le thème du film *Terminator 2* est repris avec qualité. Malheureusement, c'est la seule musique de tout le jeu (dans la version testée) et vous n'y aurez droit que lors de l'introduction.

BRUITAGES 13

Ils sont réussis mais beaucoup trop rares. Explosions et tirs de canons à plasma sont les seuls bruitages du jeu.

JOUABILITE 16

La gestion clavier est simple mais efficace. Si vous ne vous souvenez plus des ordres qui vous ont été donnés, une option vous les remémore à tout instant.

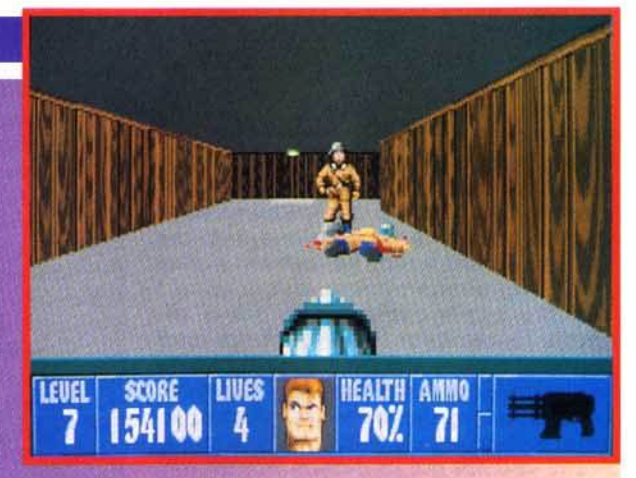
DIFFICULTE MOYENNE

Le mode entraînement et les sauvegardes ne sont pas superflus vu la férocité des adversaires. Choisissez bien vos armes et ne flânez pas trop en chemin si vous ne voulez pas finir en tas de cendres.

DUREE DE VIE 14

On peut le finir en quelques dizaines heures mais vous y reviendrez avec plaisir.

COMPARATIF



1945 OU 2029 ?

Comme *Wolfenstein 3D, The Terminator 2029* est un jeu d'action pur et dur. Avec le premier, il suffit de visiter chaque niveau du château et d'éliminer tous les nazis qui s'y trouvent sans réfléchir. Le but est simple : atteindre la sortie et tuer le grand méchant. Les déplacements s'opèrent degré par degré, comme dans *Underworld. The Terminator 2029,* quant à lui, demande de la réflexion et de la tactique. Le déplacement s'effectue case par case. Vous devez obéir à des ordres, rejoindre des coordonnées bien précises, respecter des horaires... Il y a une logique entre chaque mission. Votre personnage montera en grade et deviendra plus doué pour manier les armes. Que vous optiez pour la Seconde ou la Troisième Guerre mondiale, les combats acharnés et le frisson sont assurés.



L'écran principal permet de sélectionner une machine (puzzle), le volume sonore, la pression atmosphérique et l'apesanteur, mais aussi de charger ou sauvegarder un niveau. Le but du tableau est détaillé en bas à droite de l'écran.



Le premier tableau est très simple. Il suffit de créer une réaction en chaîne : la boule déclenche le moteur qui, par courroies interposées, met en marche le tapis roulant, qui fait rouler la boule, etc.

THE INCREDIBLE MACHINE

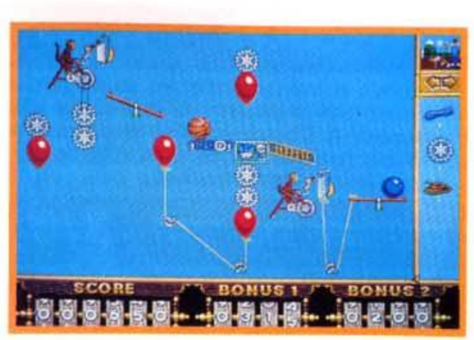
PC



Voici un des tableaux proposé en mode «libre» par les auteurs. Le but est d'amener Pokey le chat devant le bocal du poisson rouge.

Editeur : Sierra; Distributeur : Ubi Soft; conception et programmation : Jeff Tunnell; graphismes : Kevin Ryan et Jeff Tunnell; musiques et bruitages : Chris Stevens.

Après *Lemmings* et *Tomato*, c'est au tour de Sierra de sortir un jeu d'action/réflexion de ce genre. Il ne s'agit nullement d'une pâle copie des deux autres, mais bel et bien d'un jeu original et vraiment réussi. Voici certainement une nouvelle référence qui combine l'amusement et la réflexion. Je ne dirai qu'une chose : Bravo !



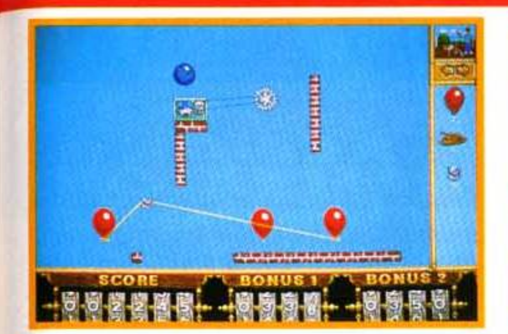
***Lemmings* fait des émules.** Comme c'était le cas pour les jeux de rôles, il ya quelques mois, le principe de l'action/réflexion est à l'honneur en ce début d'année. Avec *The Incredible Machine (T.I.M)* de Sierra, l'humour prend le dessus sur la destruction pure et simple. Utilisant les principes des dessins animés, **ce jeu de construction est tout simplement démentiel !** Une fois que l'on a commencé à jouer, il est très difficile de s'arrêter. Le principe est de construire des machines imaginaires pour réussir une action spécifique. Il faudra, par exemple, que vous réussissiez à mettre en cage une souris. Pour y parvenir, il faudra faire tomber une balle sur une paire de ciseaux, qui coupera le fil d'un ballon, pour que celui-ci mette en marche un moteur, qui... (quelques objets plus tard) fera tomber la cage sur la souris. Et c'est gagné, vous pourrez passer au tableau suivant ! Ouf ! Et le jeu n'en compte pas moins de 87 différents. Heureusement, les premiers sont assez simples et vous apprennent à manipuler les 45 objets disponibles (des moteurs, des passerelles, des tapis roulants, des bombes, des pistolets, des animaux divers, etc.) d'une façon très progressive. Autant vous dire que les derniers tableaux sont

A vous de faire éclater tous les ballons. Pour y parvenir, reliez les moteurs (les singes qui pédalent) aux roues d'engrenage.

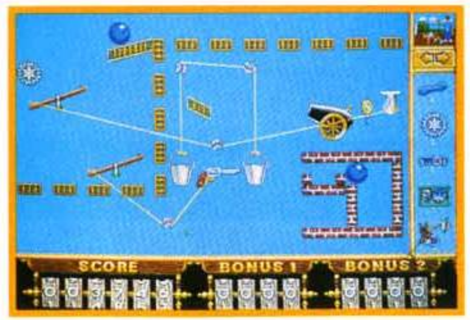
AVIS

PIOTR : OUI ! Attention : ce jeu est dangereux. Une fois que vous vous serez risqué à la résolution du premier tableau, vous ne pourrez plus vous empêcher de vouloir connaître le suivant, puis le troisième, etc. J'y ai passé les plus belles heures de ma (défunte) nuit et ne pense qu'à ce fichu tableau 65. Mais je l'aurai... Un jour, je l'aurai. En attendant, je ne peux que vous conseiller de vous procurer d'urgence ce soft simple, drôle, inventif et terriblement prenant, afin que vous puissiez bientôt me débloquer de ce niveau infernal. Maudits soient les programmeurs de Sierra qui retardent mon travail et provoqueront l'ire du terrible Chien Noir de la Nuit (comprenez Doguy, NDR).

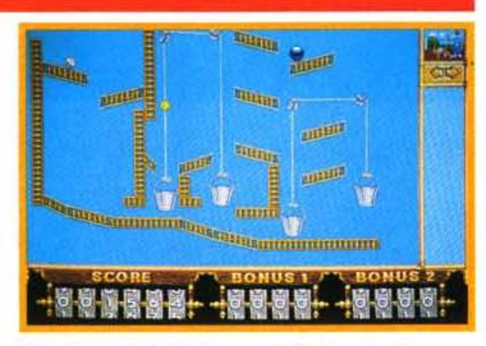
Piotr Korolev



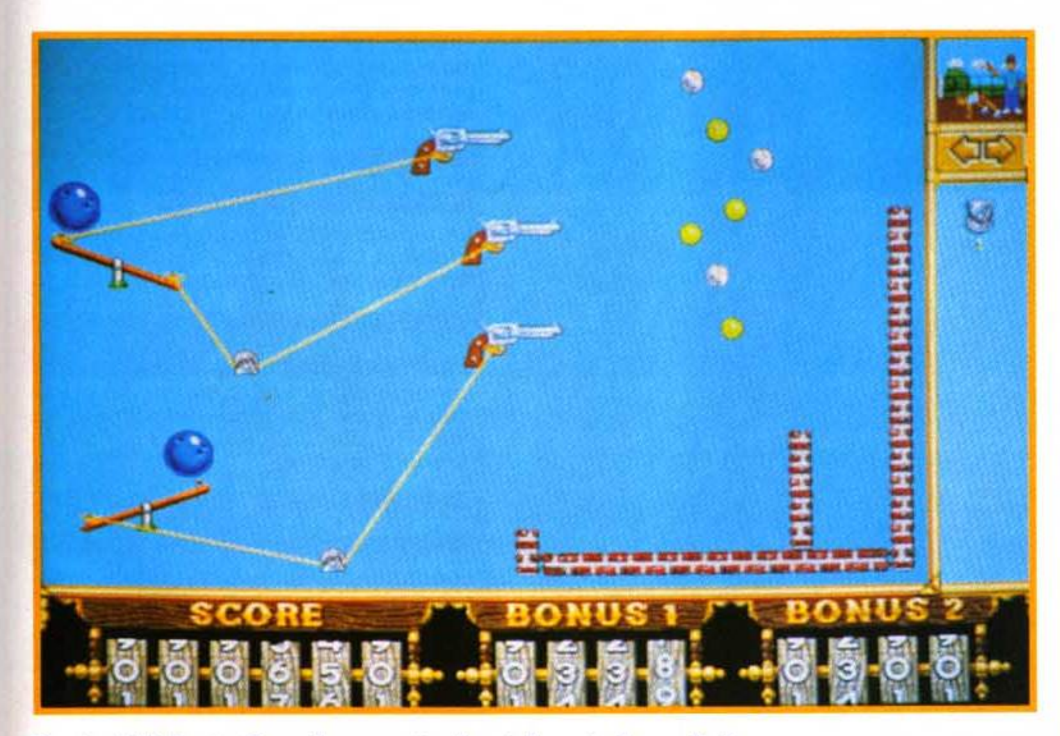
Pour réussir à faire éclater les deux ballons de droite, il faut placer la poulie de sorte qu'elle fasse contre-poids et entraine le ballon de droite dans le couloir de briques. La roue fera le reste. Malin, non



Pour que le pistolet tire sur la boule de bowling, il faut que le seau se soulève au moment où la corde tire sur la gachette. Ici, tous les objets sont bien placés pour réussir !



Il faut aussi de l'adresse et de la minutie. Pour que la balle de baseball passe sous les seaux, un bon timing est nécessaire. Mais n'oubliez jamais qu'une balance peut s'équilibrer sans pencher !



Bien joué ! Mais attention : plus vous attendez et plus votre bonus diminue...



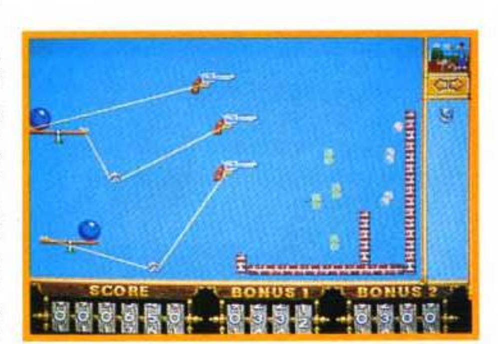
E = MC2 !

Voila un jeu rigolo et surtout intelligent. Les systèmes mécaniques que nos profs de physique nous donnaient en devoirs (et qui hantaient nos nuits) deviennent un vrai cours récréatif avec ce jeu. Chaque tableau comporte un ensemble de poulies et de cordes qui seront mises en action par des canons, ballons et autres objets. L'agencement de ces objets aboutit à un système qui se mettra en marche par une action entrainant un phénomène en cascade selon des principes de mécanique classique (NDR : moui ?). Pour que les mouvements obtenus soient proches de la réalité, les programmeurs ont dû respecter les lois physiques les plus simples concernant les phénomènes de torsion, de gravité ou de pression de l'air.
Et c'est une réussite !

Rama

tout bonnement farfelus ! Pour passer de l'un à l'autre des codes sont nécessaires. Vous les obtenez quand vous réussissez un tableau.
Le contrôle et le déplacement des objets s'effectuent à la souris.
Les graphismes sont réalisés en VGA haute résolution (640 x 480 en 16 couleurs). Cette qualité et cette finesse de dessin sont très agréables dans un jeu. On découvre alors que même les jeux assez simples sur *PC* peuvent être d'une bonne qualité graphique. Il est dommage qu'il n'y ait aucun dessin de fond mais les animations obtenues lorsque l'on met une machine en marche, sont hilarantes. Les canons se gonflent d'air avant «d'éternuer» leur boulet, les singes se mettent à pédaler lorsqu'ils voient une banane devant leur bicyclette, j'en passe et des meilleurs. Notons aussi que **les phénomènes physiques (mouvements, rebonds, etc.) sont très réalistes** et nécessitent souvent de faire preuve de logique pour réussir un tableau. Des musiques et des bruitages de qualités viennent renforcer l'ambiance «cartoon».
Une option Free-Form Mode permet de créer vos propres machines (et les combinaisons sont infinies). Précisons qu'il est possible, dans ce mode, de modifier la pression atmosphérique ou l'apesanteur. Imaginez ce que peut donner l'envolée d'un ballon sur la Lune... Vous pouvez aussi choisir votre musique avec les touches 1 à 9 et Q, G, F, B, E, C, D, R (ce n'est pas précisé dans le manuel). Un regret : vous pouvez créer des machines absolument délirantes mais pas de nouveaux tableaux à proposer à vos amis. Avec sa difficulté soigneusement dosée, *T.I.M.* va rapidement vous plonger dans un abîme de réflexion. Un grand jeu qui ne vous décevra pas !

Morgan Feroyd



Chaque pistolet doit tirer sur les balles de baseball et les envoyer dans l'enclave de droite. Se prendre pour Billy the Kid ne suffira pas...

17 INTERET

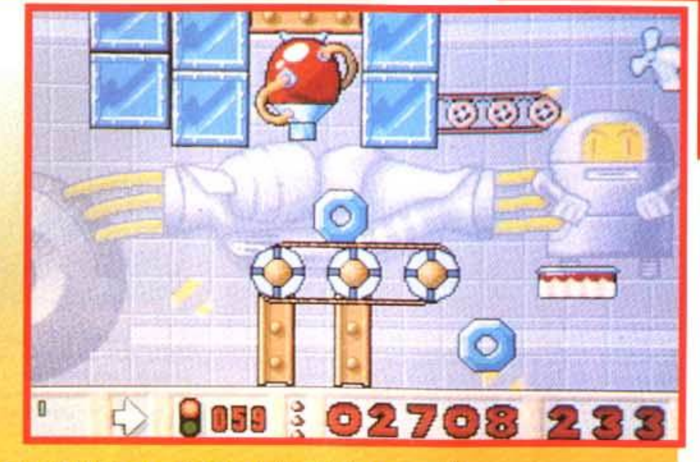
ACTION REFLEXION

Il prend peu de mémoire, les graphismes sont beaux et très drôles, et la durée de vie est assez longue. Il peut devenir un grand classique et une référence.

PRIX **D**

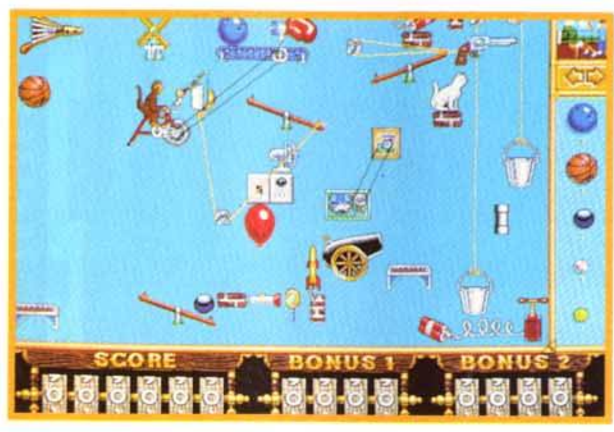


TOMATO OU THE INCREDIBLE MACHINE ?



Dans le numéro précédent, nous testions le superbe jeu *Tomato*. Nous lui décernions la palme d'un grand hit. Et, comme sous l'emprise d'un cercle vertueux, sort *The Incredible Machine*. Il est difficile de les comparer. En effet, chacun d'entre eux a ses points forts. *Tomato* est simple, drôle et très prenant alors que *T.I.M.* est ... simple, drôle et très prenant ! C'est la même chose et ce n'est pas la même chose... Bref, il est impossible de se décider entre les deux, alors espérons qu'une maison de distribution fasse un pack comprenant ces sublimes jeux (avec *Lemmings II* en prime ?)...

Cette petite création de mon crû est une vraie merveille... de non-sens ! Il faut pousser Pokey le chat dans le seau pour qu'il déclenche le détonateur.





Et voilà ! Dans quelques secondes, le pauvre Pokey va commettre une faute irréparable...



PRISE EN MAIN 17

La boîte est rigolote, et l'introduction résume bien les différentes possibilités. Espérons que le manuel superbe et clair sera adapté en français. Le principe est simple.

GRAPHISMES 15

La résolution VGA 16 couleurs est bien exploitée. L'ensemble très fin est pimpant. Bref, c'est agréable visuellement.

ANIMATION 14

Les animations des systémes sont très «toonesques». Les canons se gonflent , les ballons éclatent, etc. Mais il faut un *PC* rapide pour en profiter.

MUSIQUE 14

Les musiques sont sympathiques et suffisamment variées (une quinzaine). Du French Cancan au Cartoon, tout y passe.

BRUITAGES 13

Chaque objet a un bruit propre. L'ensemble est assez bien rendu et se mélange bien avec la musique.

JOUABILITE 17

Le déplacement et la sélection des objets sont très simples, (par icônes) et vraiment efficaces. On rencontrera parfois des problèmes de «click».

DIFFICULTE MOYENNE

T.I.M. est très progressif et ne se complique vraiment qu'au 25 ème tableau. La logique, la persévérance et l'ingéniosité vous permettront de ne pas rester bloqué.

DUREE DE VIE 15

D'ici que vous ayez fini les 87 niveaux, l'eau aura coulé sous les ponts... L'option Free-Form Mode permet de créer une multitude de tableaux (si votre disque dur le permet !).

MATERIEL NECESSAIRE

PC 386 sx minimum. *386dx 33* conseillé.
Mémoire requise : 545 Ko (DOS)
Mode graphique : VGA
Cartes sonores : Adlib, Soundblaster, Thunderboard, Pro Audio Spectrum, Roland.
Contrôle : souris (obligatoire).
Média : 1 disquette 3"1/2 DD.
Installation sur disque dur : possible (3 mn environ).
Espace requis : 700 Ko environ.
Jeu en anglais.
Manuel en anglais (superbe et très drôle) et supplément en français.
Protection : dessins dans le manuel.

NE MENAGEZ PLUS VOS MENINGES !



"The Complete Chess System est un programme qui comblera les passionnés par sa force de jeu impressionnante" TILT

17 INTERET

Disponible sur PC

3615 UBI

THE COMPLETE CHESS SYSTEM

FISCHER TAL CAPABLANCA KASPAROV KORCHNOI POLGAR LARSEN SHORT

OXFORD • SOFTWORKS

Distribué par UBI SOFT
28, rue Armand Carrel
93100 Montreuil sous Bois
Tél : 48.57.65.52

En vente dans les FNAC et les meilleurs points de vente

PUISSANCE

FORCE

INTUITION

FLEXIBILITE

Une nouvelle forme d'intelligence — 10 années de recherche — Ce tout nouveau jeu d'échec vous permet d'apprendre en jouant, il possède une série de tests pour évaluer vos performances ELO.

Base de données informatique avec les classiques de l'histoire des échecs — Contrôlez et améliorez votre jeu ; sauvez et approfondissez différents scénari de jeux ; utilisez une des nombreuses parties contenues dans la base de données pour tester votre niveau en situation réelle ; le programme évaluera votre façon de jouer et vous fera des suggestions ; une analyse écrite vous permettra de mieux comprendre le jeu ; ajoutez et sauvez des parties à n'importe quel moment avec possibilité d'analyser votre façon de jouer.



Fluide et convivial — graphismes étonnants avec différents choix de figures, 2D, 2D, vue War-Room, interface pointez-cliquez et options variées qui vous permettent un excellent contrôle du jeu. 300 000 coups d'ouverture et niveaux de jeu infinis.



L'introduction assez longue présente de manière amusante les conditions de travail que vous allez devoir affronter. L'ambiance n'est certes pas à la chaude camaraderie et vos collègues n'auront de cesse de vous mettre des batons dans les roues. Et dire que vous ne pouvez pas leur rendre la pareille.



Ciel, mes outils ! Tel est le cri de notre parfait petit ouvrier. Mais il faut encore pouvoir les récupérer. Pour cela, il faut d'abord activer l'interrupteur gris, qui va mettre en route les "tremplins basculants" Observez bien le rythme et suivez la "vague". La barrière jaune disparaîtra une fois que vous aurez appuyé sur le bouton jaune.

CONTRAPTIONS

On constate depuis quelque temps un regain d'intérêt pour les jeux de réflexion originaux, façon *Bill's Tomato Game* et autre *Incredible Machine*. Utilisant un concept un peu différent, *Contraptions* fera plancher de longues heures les amateurs de problèmes, les dévoreurs d'énigmes, les Sherlock du puzzle, les Maigret du casse-tête.

Editeur : Mindscape ;
Développement : Presage Software Development.

Nouvel employé, vous venez d'être reçu par le grand patron qui vous explique votre job : entretenir les machines, caler les minuteurs, assurer le bon fonctionnement des tapis roulants et remplacer les éventuels composants endommagés. Voilà qui ne devrait pas être trop difficile. Sournoisement, quelques «anciens» de l'équipe, vous ayant pris en grippe, ont caché vos outils. A vous de les retrouver au plus vite pour assurer la maintenance du matériel. Le hic, c'est que l'accès à ces outils est souvent défendu par différentes barrières qu'il faudra pouvoir franchir.
Présenté à la manière de *D-Generation* (petit personnage se déplaçant dans un monde en 3D isométrique), ***Contraptions* privilégie presque exclusivement la réflexion**. Il faut en effet découvrir les interactions qui unissent les différents interrupteurs et découvrir la séquence gagnante capable de libérer le passage. Au début, les puzzles sont assez simples. Tous les éléments sont présents sur un seul écran et l'interrupteur d'une couleur agit sur toutes les barrières de la même couleur. Bien vite, le jeu devient nettement plus complexe. Il faut alors libérer le passage progressivement en passant de lieu en lieu, par des chemins pas toujours faciles à repérer au premier coup d'œil. Si vous vous retrouvez bloqué dans certains cas, la seule solution consiste alors à recommencer au début. C'est d'ailleurs souvent par un système d'essai/erreur que vous pourrez entrevoir l'ultime solution.
Le jeu devient assez difficile dès le deuxième niveau. Ainsi pour un passage, il faudra activer une série d'interrupteurs et réaliser une sorte de « couloir en négatif » (votre couloir est composé pour le moment de blocs surélevés).
Puis activer un nouvel interrupteur qui va inverser les blocs, réalisant votre couloir de passage et libérant ainsi la sortie, tant que vous ne touchez pas à un bloc surélevé !
La réalisation est d'un niveau très convenable avec des graphismes variés, une animation sufifisante et une musique agréable. En revanche, la jouabilité, excellente au joystick, laisse franchement à désirer au clavier. *Contraptions*, qui se révèle agréable et prenant, aurait pu l'être davantage si la progression dans la difficulté avait été mieux dosée.

Jacques Harbonn

SEQUENCE • • • S



Pas facile de récupérer les outils et accessoires situés dans le coin, derrière le grillage. Le bouton libérant la barrière grise est lui-même rendu inaccessible par une autre barrière.

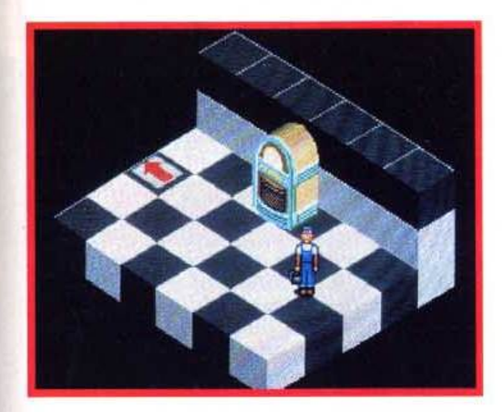


MATÉRIEL NÉCESSAIRE
PC 286 16 MHz minimum.
Mémoire requise : 640 ko.
Modes graphiques : VGA/MCGA.
Cartes sonores : AdLib, Sound Blaster, Roland.
Contrôle : clavier, joystick (fortement recommandé).
Média : 1 disquette 3"1/2 HD.
Installation disque dur : obligatoire (5 minutes environ).
Espace requis : 3 Mo.
Jeu en anglais.
Notice en anglais (traduction partielle en français).

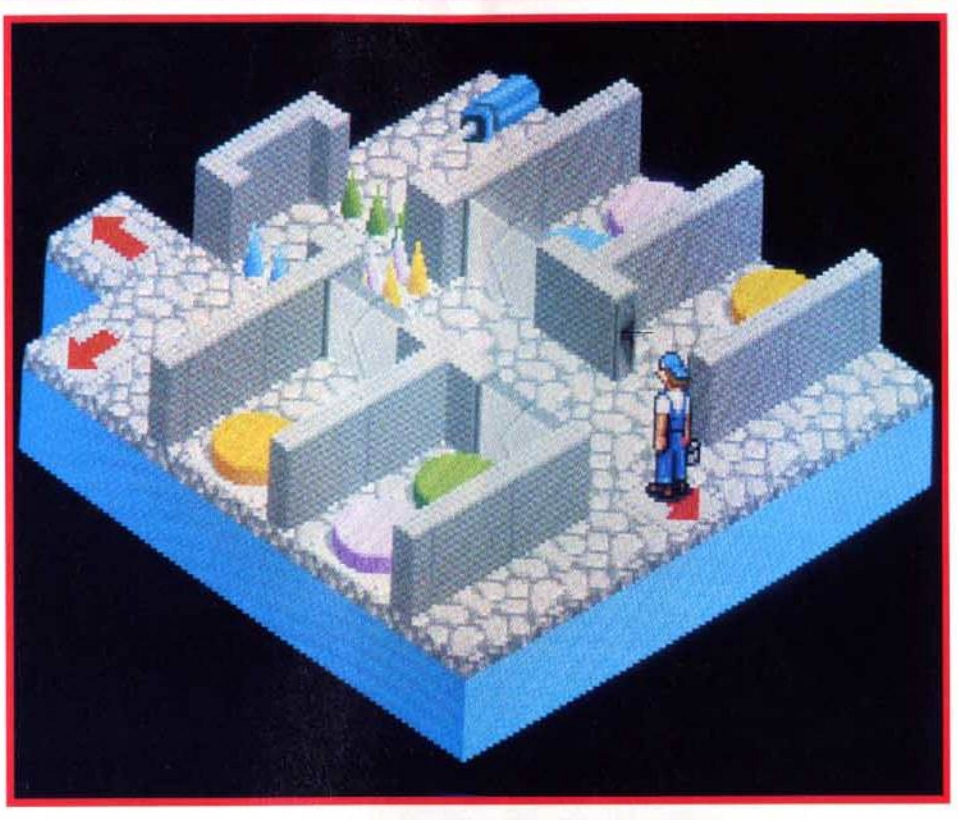
AVIS

PETER : OUI, MAIS... Même si je me suis amusé avec *Contraptions*, j'ai remarqué que plusieurs ingrédients manquaient pour en faire un très bon jeu. Premièrement, le système des dalles de couleur à actionner n'est pas assez élaboré. Les correspondances de couleurs entre les dalles et les passages ne sont pas toujours respectées. Mindscape aurait pu élaborer un système plus clair et plus original ! Qu'importe. C'est peut-être ce qui fait la difficulté du jeu (qui est assez élevée). Deuxièmement, le maniement n'est pas parfait, même au joystick. En résumé, c'est un bon jeu mais jetez plutôt un coup d'œil sur les autres titres du mois. Il y en a sûrement un qui mérite votre priorité d'achat.

Peter Kapok

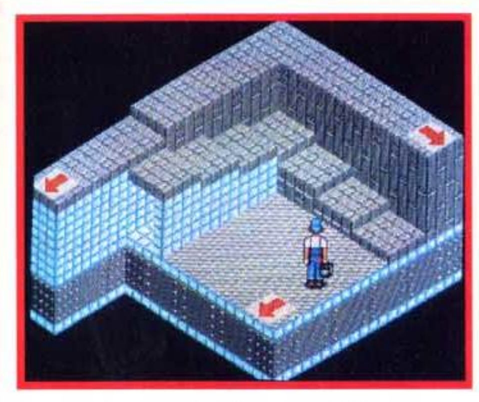


Voici le début de vos efforts. Le juxe-box marque le rythme musical, mais il serait peut-être temps de passer aux choses sérieuses. Avancez de quelques pas et vous serez de plein pied dans le cauchemar Contraptions.

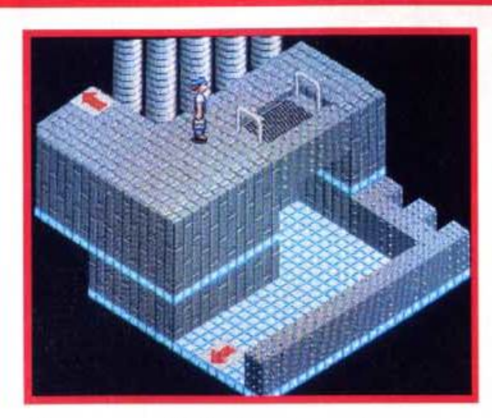


Pour passer et récupérer l'outil, il faut libérer les barrières jaune, violette, verte et bleue. Mais les portes d'accés ne cessent de s'ouvrir et se fermer en séquence et les barrières de remonter.

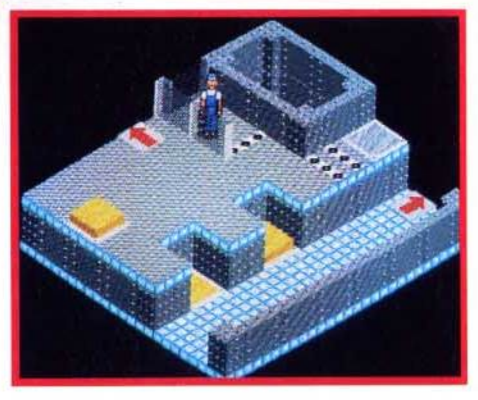
UENCE • • • SEQUENCE • • • SEQUENCE • • • SEQUENCE



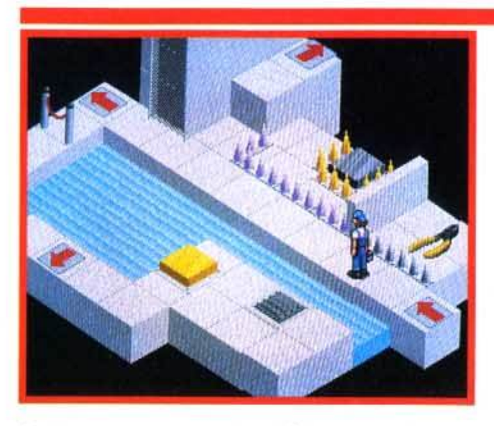
A vous de trouver le chemin conduisant au couloir bleu de l'image précédente. Pour cela, il faut monter les escaliers et prendre le chemin de droite.



Grimpez sans hésiter dans le «panier». Il s'agit en fait d'un ascenceur que vous utiliserez pour atteindre les autres niveaux. (Sans blague ?)



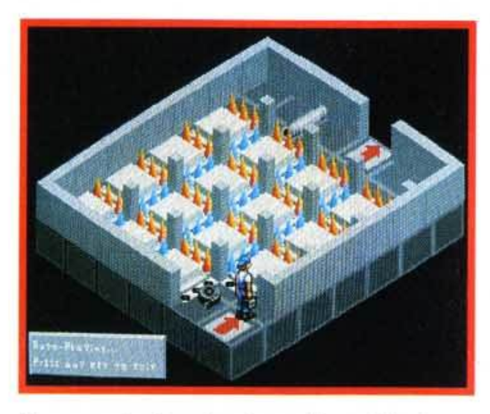
Sautez sur le bouton jaune en bas à gauche (surtout pas le second!), revenez sur vos pas, appuyez sur le bouton gris et récupérez enfin le fruit de vos efforts.



Commencez par emprunter le passage de droite (celui avec la marche) et récupérez les outils qui s'y trouvent.



Voici le passage dont je vous avait parlé. Il faut bien quelques essais avant de comprendre le fonctionnement exact.



Si vous restez trop longtemps immobile, le programme entame de lui-même une mini-démo aux pièces complexes.



Si vous n'avez pas pris la précaution de changer le sens du tapis roulant, vous n'aurez plus qu'à recommencer.



COMPARATIF

CASSE-TETE EN TETE

Côté réalisation *Contraptions* s'apparente d'assez prés à *D-Generation*. Toutefois, ce dernier faisait la part belle à l'action, tandis que dans *Contraptions* celle-ci reste secondaire. Bien que différents en apparence, *The Incredible Machine* et *Bill's Tomato Game* sont en fait très proches. En effet, dans tous les cas, la réussite s'appuie sur un système d'essais/erreurs et des conclusions qu'on en tire. Pour ma part, si j'ai tendance à préférer les puzzles plus progressifs de ces deux jeux vedettes, je suis certain que d'autres pourront être attirés par la qualité et la diversité de l'univers 3D proposé et la difficulté des énigmes qu'on y trouve.

15 INTERET

REFLEXION

Contraptions est original. Il est servi par une bonne réalisation et un aspect graphique rare dans un jeu de réflexion. La difficulté élevée limite un peu la note.

PRIX **D**

PRISE EN MAIN 15

On entre dans le jeu en quelques secondes, le recours au manuel ne se révélant utile que par la suite. La longue et amusante séquence d'introduction est un «plus» appréciable. La notice du jeu manque un peu de clarté.

GRAPHISMES 15

Les décors 3D isométrique donnent bien la sensation de relief et sont d'une bonne diversité.

ANIMATION 13

Le jeu ne se prête guère à une débauche d'animations. En dehors de votre bonhomme, il n'y a guère que quelques tapis roulants et quelques machines qui bougent. L'ensemble, cependant, reste agréable.

MUSIQUE 13

La musique est convenable, bien qu'elle devienne un peu lassante après plusieurs heures de jeu.

BRUITAGES 12

Là encore le jeu ne se prête pas à une débauche d'effets sonores. Mais les quelques bruitages suffisent toutefois à renforcer l'ambiance.

JOUABILITE 12

Si tout va bien au joystick, le tableau est moins rose au clavier, où l'on se perd souvent entre les touches du clavier numérique.

DIFFICULTE DIFFICILE

Facile au tout début, *Contraptions* devient très vite un casse-tête digne des meilleurs « fondus des neurones ».

DUREE DE VIE 15

Les mordus en auront pour leur argent, mais les moins passionnés risquent de décrocher avant la fin du jeu.

Dès qu'une pièce est capturée, une séquence animée en 3D isométrique intervient. Plutôt moche, elle occasionne des chargements qui deviennent énervants et nuisent à la concentration du joueur.

THE LEGEND O

AMIGA



MATÉRIEL NÉCESSAIRE

Amiga tous modèles.
Mémoire requise : 1 Mo minimal.
Contrôle : Clavier et joystick.
Média : 2 disquettes 3"1/2.
Manuel et jeu : entièrement en français.
Protection : non communiquée.

A une époque où les jeux d'échecs se multiplient sur nos micros, il est plaisant de trouver un jeu sur damier enfin original. *The Legend of Ragnarok* est un jeu de réflexion qui ne manque pas d'humour mais qui présente quelques défauts.



VERSION
Jeu également disponible sur *ST* (1 Mo) et sur *PC*.



15 INTERET

Editeur : Mirage ; Conception : Nigel Kershaw ; Programmation : Kevin McIntosh ; Graphismes et animations : Steve 'Slick' Noake, Shawn McClure ; Musique : Ian Howe.



AVIS

JLJ : NON ! *Ragnarok* démontre qu'il ne suffit pas d'avoir une bonne idée pour faire un bon jeu. Les personnages de la mythologie nordique offraient bien d'autres possibilités qu'un simple remix d'*Archon*. Au fait, connaissez-vous ce jeu génial que j'avais découvert à l'époque sur ZX Spectrum et qui offrait une stratégie autrement plus complexe ? *Ragnarok* est très décevant, et je vous dirigerai plutôt vers un jeu d'échecs classique comme *Chess Master 3000* ou *Grand Master Chess*, plus simples d'accès et d'une durée de vie bien plus importante. Au moins, avec ces jeux-là, il ne suffit pas de prendre les blancs pour gagner.

Jean-Loup Jovanovic

Vous pouvez à tout moment obtenir des informations sur vos pièces grâce à une simple pression de la touche I.



Le damier de la version Amiga est vu de plus près que dans la version PC. C'est heureux car les pièces sont beaucoup plus faciles à reconnaître en vue 3D. Il faudra vous y habituer car le damier n'est pas configurable en 2D, contrairement à de nombreux jeux d'échecs.



C'est parti ! Les débuts de partie sont loin d'être évidents. Vous établirez vos stratégies au fur et à mesure. Bizarrement, il est plus facile de gagner avec les blancs malgré la supériorité numérique des noirs.

F RAGNAROK

En des temps maintenant très éloignés, le dieu Odin eut une vision prémonitoire d'un conflit apocalyptique qui allait opposer les Forces du Bien à celles du Mal. Alors que les images défilaient dans son imagination, il se vit étendu sur le champ de bataille, baignant dans son propre sang. Bien déterminé à changer son destin, il s'en fut dans une clairière boisée et s'assit dans la neige. Là, de ses petits doigts musclés, il sculpta un damier des forces en présence et quelques pièces. Son travail achevé, il rejoignit l'auberge du village pour tester et parfaire sa stratégie.

L'écran de jeu représente un damier de onze cases sur onze en vue 3D isométrique. Diverses icônes sont disposées tout autour sous forme de runes. Elles permettent de paramétrer le jeu (images d'écran et combats lors des prises de pièce, temps limité, musique...) et de sauvegarder en cours de partie. Vous avez le choix entre le mode «Entraînement», « La Table du Roi » ou «Ragnarok». Il va de soi que vous pouvez diriger les forces du Bien (les blancs) comme celles du Mal (les noirs). Quelques séances d'entraînement devraient vous aider à vous familiariser avec les règles du jeu. En effet, bien que celles-ci soient d'une facilité déconcertante, vous vous apercevrez vite que la partie est loin d'être gagnée d'avance, surtout si vous prenez les noirs. La Table du Roi oppose Odin et douze villageois (les Einherirars) à vingt-quatre géants gigantesques.

La bataille de Ragnarok est cependant la partie la plus intéressante. Elle met en lice Odin, quatre dieux du Bien et huit Einherirars face à quatre divinités maléfiques et vingt géants. C'est à vous de choisir les dieux que vous désirez mêler au conflit.

Ainsi les blancs comptent Thor, Frey, Vidar, Heimdall, les Walkyries et Tyr ; les noirs, Loki, Fenrir, Jormundgand, Surt, Garm et Hyrm.

COMPARATIF



Les gros plans sont vraiment magnifiques. Ce barbu, à l'aspect pour le moins original, lance une phrase qui ne manque pas d'humour à l'attention du camp adverse.

HUMOUR ET RÉFLEXION NE SONT PAS INCOMPATIBLES

The Legend of Ragnarok est un dérivé de la série des *BattleChess*. Celui-ci avait surpris bon nombre de joueurs car il était la preuve que l'on pouvait mêler humour et jeu d'échecs. Qui ne s'est pas amusé en voyant les pièces se battre entre elles ? Le cavalier découpait le pion en morceaux comme dans le film *Sacré Graal* des Monty Python. Il est vrai que cela occasionnait des chargements fastidieux sur l'*Amiga* et que le joueur en perdait sa concentration. Mais, le jeu était paramétrable et l'on pouvait supprimer ces phases totalement délirantes. Même si les règles sont totalement différentes (et beaucoup plus simples), *Ragnarok* n'en reste pas moins un jeu de réflexion qui mérite votre attention .

15 INTERET

hits

REFLEXION

Enfin un jeu de réflexion sur damier qui s'adresse à tous. Que vous soyez un fou des échecs ou que vous trouviez les règles trop compliqués pour vous, *Ragnarok* ne vous rebutera pas.

PRIX 

PRISE EN MAIN 14

La bêta version testée était en anglais mais celle qui sera commercialisée sera entièrement traduite. Les chargements sont relativement rapides, ce qui évite de trépigner devant votre moniteur.

GRAPHISMES 15

La représentation de l'échiquier est vraimentmagnifique. Les visages des personnages semblent sortis d'un dessin animé.

ANIMATION 13

Les pièces glissent sur l'échiquier et les visages en gros plan sont animés. Les séquences en 3D isométriques, assez laides, viennent, hélas, ralentir vos parties... avant que vous ne les supprimiez.

MUSIQUE -

Aucune musique sur la version que nous avons testée.

BRUITAGES -

Ainsi qu'aucun bruitage.

JOUABILITE 15

Il faut s'habituer au joystick car le curseur est trop sensible. La gestion du jeu est facile et les sauvegardes sont les bienvenues. Vous pourrez à tout moment obtenir des informations sur chaque pièce par le biais du clavier (personnage, déplacement).

DIFFICULTE VARIABLE

Un jeu qui peut être pratiqué à tous les niveaux. Il est regrettable que le programme ne soit pas très méchant en mode «Entraînement». C'est en jouant avec un ami que vous y prendrez le plus de plaisir.

DUREE DE VIE 16

Seul, l'intérêt est vite limité. A deux joueurs, *Ragnarok* risque fort de vous passionner.



Les combats animés ne sont là que pour l'apparat. Il n'est nullement question de rapport de force. La pièce cernée (qui se trouve toujours au centre du bloc de glace) est automatiquement envoyée Ad Patres. Pauvre Walkyrie !



Une option vous permet de choisir votre camp. Vient ensuite la sélection de vos pièces spéciales. Il faut en choisir quatre parmi les six proposées.

Chaque pièce bénéficie de sens de déplacement qui lui sont propres (horizontalement et verticalement, dans toutes les directions,...) et peut avancer d'un nombre de cases bien précis. Le but du jeu est simple : arriver à conduire Odin jusqu'à l'un des quatre angles du damier si vous incarnez les blancs, ou l'en empêcher si vous avez choisi le côté obscur (NDR : de la force ?). Dès qu'une pièce est entourée de deux côtés, verticalement ou horizontalement, elle est capturée. Il y a cependant des exceptions. Tyr et Garm doivent être cernés de trois côtés. Odin, quant à lui, doit être entouré de quatre côtés pour rejoindre le Valhalla (le paradis viking). Lors des captures de pièces, les vainqueurs apparaissent à l'écran dans de superbes images animées et vocifèrent à l'encontre du prisonnier. Les graphismes du damier et des antagonistes sont superbes, mais les phases de combat à la *BattleChess* déçoivent passablement. La bêta version testée ne proposait ni musique ni bruitages, mais Mirage nous a promis que le résultat serait à la hauteur de leurs précédents produits. *Ragnarok* **vous demandera de longues heures de réflexion acharnée** devant votre ordinateur. Mais, il n'arrive pas, cependant, à la cheville d'un jeu comme *Archon*, jeu génial dont les possesseurs de *CPC*, *Spectrum*, *C64* se souviennent certainement.

Thomas Alexandre



Ce Mongol chauve au visage rachitique et au strabisme convergent a du faire des ravages parmi les rênes. Il respire l'intelligence et la vivacité d'esprit.

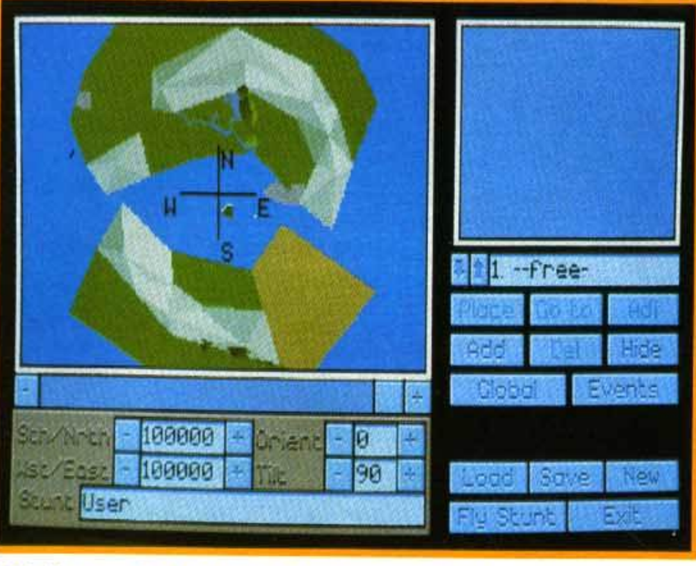


Notez l'air hagard de cet aubergiste viking. On l'appelle d'ailleurs l'Hagard du Nord ! Comme tous les villageois, alliés d'Odin, son visage est particulièrement typé.


INCA
RETROUVE LES POUVOIRS DES INCAS ET VENGE CINQ SIECLES D'OUBLI, EL DORADO.
L' événement MULTIMEDIA
IMAGE
Les images utilisent toutes les techniques et les associations possibles :
■ palette graphique
■ synthèse 3D précalculée
■ vidéo pure ou incrustée sur l'image synthétique...
INTERACTIVITE
L'interactivité s'appuie sur une technologie d'avant-garde. Elle permet par exemple au joueur de circuler librement sur le pont d'une caravelle en image de synthèse précalculée, d'y combattre des conquistadors, filmés et incrustés sur ces images, de piloter un Tumi dans l'espace ou sur des planètes, d'errer entre les murs "mégalithiques" d'une ville INCA...
MUSIQUE
La musique, originale, est une véritable bande son qui apporte au produit informatique chaleur et sensibilité.
Chanteurs et musiciens interprétent de nombreux thèmes, de styles différents : classique, folklore andin, jazz, etc. (versions CD)
PHILIPS
Disponible sur PC HD, PC CDROM - septembre 1992
Et un événement sur vos écrans : INCA CDI en novembre 1992
INCA CDI : une coproduction PHILIPS Interactive Media et Coktel Vision
COKTEL VISION
5, rue Jeanne Braconnier
92 366 Meudon-la-Forêt



Le coordinateur de l'île gère l'ensemble des cascades. C'est à lui qu'il faut s'adresser pour être embauché dans un film.



Voici la carte de l'île. Elle vous servira pour faire le repérage de votre futur film. A vous de placer les différents éléments qui interviendront.

STUNT ISLAND

17 INTERET

PC

Attendu depuis trois ans *Stunt Island* a fini par voir le jour ! Cette simulation de cascade est vraiment très intéressante. Bien que d'un abord compliqué, ce soft vous permet de créer des scènes de film en 3D de grande qualité. Vous aimez le cinéma et la cascade ? Parfait ! Vous êtes l'homme qui tombe à pic !

MATÉRIEL NÉCESSAIRE

PC 386 sx minimum (*386 dx 33* conseillé).
Mémoire requise : 570 ko (DOS) + 640 ko (RAM).
Modes graphiques : VGA.
Cartes sonores : AdLib, Sound Blaster, Roland, Disney Sound Source (conseillée), Thunderboard, Tandy, Audiocard PS1.
Contrôle : clavier, joystick et souris (obligatoire).
Média : 6 disquettes 3"1/2 HD.
Installation sur disque dur : obligatoire (20 mn environ).
Espace requis : 13 Mo environ.
Jeu en anglais.
Manuel en français.
Protection : par manuel.

Versions : Le jeu est disponible sur *PC*.



Dans l'histoire du cinéma, les lieux pour réaliser des cascades ont toujours été difficiles à trouver. Par raison de sécurité, certaines cascades à haut risque ont été annulées. Pour réagir face à ce problème, les maisons de production d'Hollywood décidèrent d'acheter une île.

Ici, ils pourraient permettre aux réalisateurs de s'exprimer réellement ! Composée comme un microcosme géographique, *Stunt Island* possède ses montagnes, ses ponts, ses villes, ses forêts et évidemment la mer (puisque c'est une île !). C'est ici que les plus grandes cascades de l'histoire du cinéma sont réalisées... et les vôtres !

De nombreuses cascades vous sont proposées par le coordinateur de l'île. Au total de 32 elles sont très variées : se poser sur le Golden Bridge de San Francisco ou encore passer dans l'avenue principale de New York avec un bombardier. Cette partie «action» du jeu, permet d'obtenir des points et de se classer dans le top 50 des cascadeurs. Mais attention ! La cascade est gérée par le metteur en scène. Alors si vous sortez du champ de la caméra ou si la séquence est trop longue, il faudra refaire une nouvelle prise. Vous pouvez aussi choisir de créer vos propres cascades, voire de réaliser vos propres films. Pour y parvenir le choix des véhicules ne manque pas ! Vous pourrez piloter des

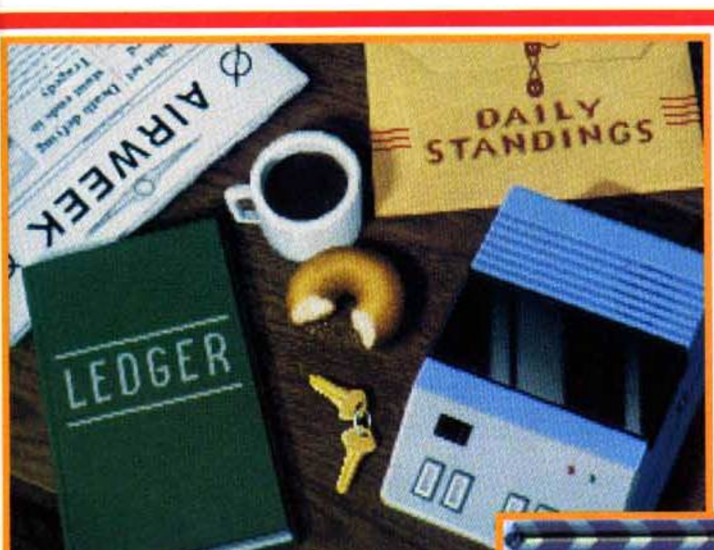
Ne montez pas vos films. Effectuez plutôt les cascades proposées par le coordinateur de l'île. Celle-ci nécessite de passer dans un tunnel avec un vieux coucou.



Voici l'entrée du tunnel. Diminuez votre altitude et votre vitesse. Restez bien dans l'axe sinon vous risquez de sortir du champ de la caméra !



SILENCE, ON TOURNE ... SEQUENCE...



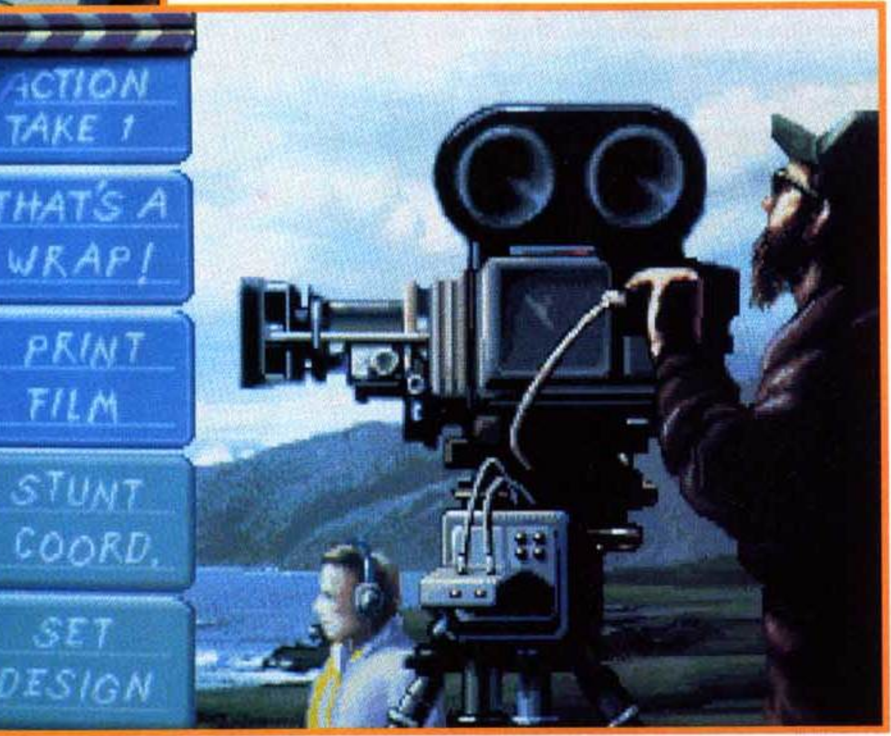
Dans votre bungalow vous pouvez enfin vous reposer. Les nerfs à vifs toute la journée, ça commence à jouer sur votre concentration... Cliquez sur le répondeur téléphonique pour sauvegarder la partie en cours.

AVIS

LAURENT : OUI ! Il aura fallu près de trois ans pour mettre sur pied ce nouveau produit Disney. L'originalité et la parfaite maîtrise technique de *Stunt Island* en font un jeu en tout point exemplaire. J'ai particulièrement apprécié la totale liberté de décision laissée par le programme. Renforcé par des exemples visuels clairs et précis, il est permis de tout faire même si vous n'êtes pas un habitué des caméras et des voltiges aériennes. L'apprentissage est progressif grâce en partie au tutorial . Ce n'est pas de la simulation aérienne ultra sophistiquée, mais les commandes de base suffisent pour poser un Tupolev ou un vieux coucou. Après leurs médiocres réalisations (*Rocketer* et *Dick Tracy*), Disney s'est largement racheté.

Laurent Defrance

Action... ça tourne ! Chaque cascade est composée de nombreuses prises. Il ne suffit pas de réussir une prouesse technique pour s'en sortir. Le metteur en scène a aussi ses exigences !



chasseurs, des vieux coucous, des hélicoptères et même un ptérodactyle (pour les reconstitutions historiques ?). Voilà un vrai simulateur multimode ! À vous d'imaginer les séquences, de choisir la position des caméras, la durée de chaque plan et même la bande son du film ! De nombreux lieux sont accessibles par menu. Vous visionnerez les derniers chefs-d'œuvre, au studio de montage, sur le plateau de tournage...

***Stunt Island* est un produit très original.** De plus la conception du logiciel est parfaitement réalisée. Les animations en 3D sont très travaillées et se rapprochent des personnages dans *Alone in the Dark*. De nombreuses vues intérieures ou extérieures permettent d'admirer la finesse des véhicules. La bande son est assez sympathique (voix digitalisées) mais n'apporte pas vraiment un plus au logiciel. Comme il s'agit d'un produit Disney, il est préférable de posséder une Sound Source pour bénéficier de l'ensemble des voix digitalisées et des musiques. Les commandes sont simplifiées à l'extrême, mais il est dommage qu'il faille «jongler» entre le clavier, la souris et le joystick pour contrôler l'ensemble du jeu.

Il est préferable de rester humble dans les premiers temps. Monter un film dans son intégralité demande une connaissance approfondie du logiciel. Contentez-vous du mode mission au début. *Stunt Island* est un logiciel passionnant qui ne vous intéressera plus que lorsque votre imagination cessera d'inventer...

Morgan Feroyd

Tout se passe comme prévu. Vous survolez les rails. Attention de ne pas dévier vers les parois sinon c'est l'accident !

Et voilà ! Vous avez évité le train qui s'engouffrait dans le tunnel. Vous avez eu chaud, la manœuvre était délicate. Elle est bonne, on la garde. Coupez !



17 INTERET

SIMULATION DE CASCADE

L'originalité est le point fort de *Stunt Island*. Le thème de la création et de la réalisation de cascade est très bien rendu. Les superbes animations en 3D donnent à ce soft un air de réussite !

PRIX 

PRISE EN MAIN 12

Même s'il est précisé dans le manuel de rentrer progressivement dans le soft, l'ensemble est assez complexe. Un tutorial vous guide et permet d'assimiler progressivement les différentes notions de contrôle de cette simulation.

GRAPHISMES 16

Ils sont très travaillés. Les vues extérieures permettent d'apprécier l'aspect des véhiucules en 3D.

ANIMATION 17

Quelle réussite ! Les animations sont fluides à souhait et cet aspect «coulé» renforce le réalisme. Toutefois, un *PC* rapide (*386dx* 33 minimum) est recommandé.

MUSIQUE 12

Elles n'ont rien de révolutionnaire mais sont assez sympathiques. Des bandes sons sont fournies et il est possible de les intégrer au film en cours.

BRUITAGES 14

Les voix digitalisées, en anglais, dynamisent le jeu. Le reste des bruitages comme le bruit des moteurs ou des explosions est tout à fait correct.

JOUABILITE 12

Le maniement de ce simulateur n'est pas évident. On se perd souvent entre les différents lieux du village. Les commandes pour piloter les appareils sont assez simples et facilitent la maniabilité pour les néophytes.

DIFFICULTE DIFFICILE

De l'entraînement, encore de l'entraînement... Tel est le secret de ce jeu. Alors commencez petit pour finir grand.

DUREE DE VIE 17

Les options et la possibilité de monter un film dans son intégralité donnent une très longue durée de vie à ce soft. La difficulté des 32 missions en mode «action» nécessite beaucoup de temps pour en venir à bout.

COMPARATIF

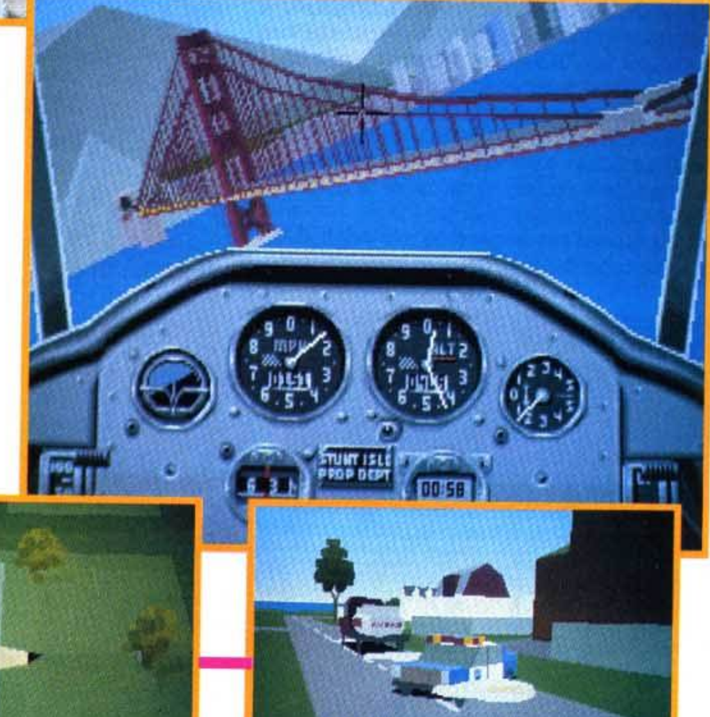
ALONE IN THE ISLAND ?

Il est difficile de comparer *Stunt Island* à un autre produit. En effet, c'est la première fois qu'un simulateur de cascade voit le jour. Mais on peut noter certaines ressemblances avec *Alone in the Dark* d'Infogrames. Ce jeu d'aventure mêle des objets animés en 3D avec des dessins bitmap. C'est aussi le cas de *Stunt Island*. La 3D utilisée est très travaillée dans les deux cas. Les objets sont «découpés» en de nombreuses surfaces qui, assemblées, donnent une impression de réel. On est loin du temps où un cube symbolisait une maison ! Espérons que cette qualité sera exploitée par tous les jeux à venir... en mondes virtuels !



L'accident est souvent regrettable... mais monnaie courante sur l'île ! Ne vous inquiétez pas, la persévérance finira par payer. Toutefois des échecs répétitifs finiront par vous faire renvoyer !

Votre mission : vous poser sur le Golden Bridge de San Francisco avec ce Cesna. L'armature métallique du pont ne vous facilite pas la tâche !



Dans cette cascade, de votre canard (votre véhicule !) vous larguez des bombes sur une ville paisible. Visez bien et restez concentré.

Touché ! Cette voiture de police vient de déraper sur vos bombes... En fait, il s'agissait de gros œufs. Eh oui, les films comiques sont aussi de la partie !

3D CONSTRUCTION KIT ET STUNT ISLAND

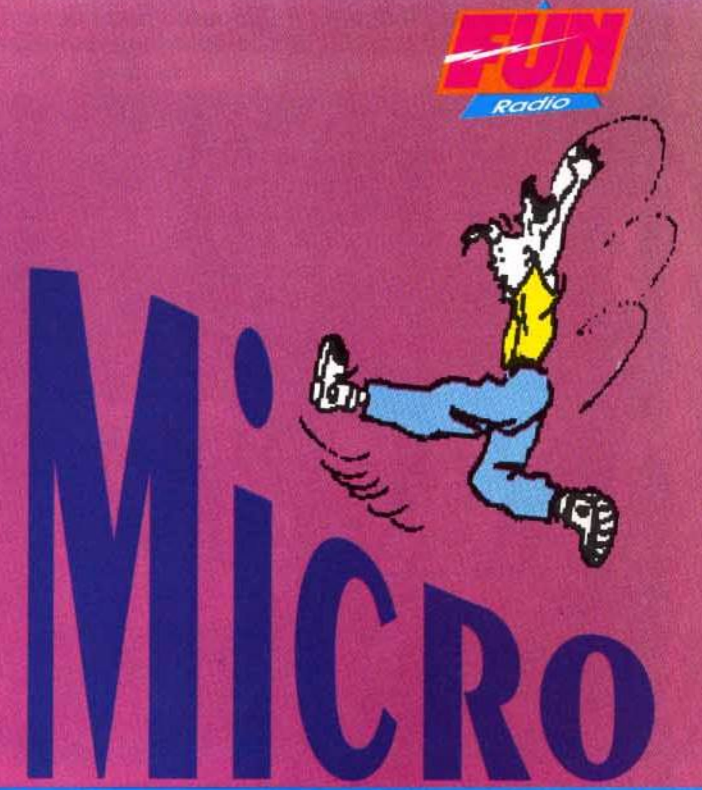
Utilitaire dans un cas et jeu dans l'autre, ces deux produits ont beaucoup de points communs. Le principal est l'utilisation de la 3D pour monter des scènes, des lieux, etc. Précisons d'ailleurs que 3D Construction Kit a servi à créer de nombreux jeux. Dans les deux programmes de nombreux objets 3D sont mis à votre disposition et permettent de faire des compositions délirantes ! Hélas, une machine puissante est souvent conseillée pour que l'ensemble soit très fluide. Malgré cela, faites preuve de curiosité et découvrez ces deux musts.

TOP JEUX VIDEO

Le Top Jeu Vidéo c'est chaque semaine dans MICRO KID'S sur FRANCE 3

le dimanche à 10h05 et tous les jours sur





MEGADRIVE :		NES :	
SENNA GRAND PRIX 2	SEGA	SUPER MARIO 3	NINTENDO
EUROPEAN CLUB SOCCER	VIRGIN	HYPER SOCCER	KONAMI
DRAGONS FURY	TENGEN	BUGS BUNNY	KEMCO
BULLS VS LAKERS	ELECTRONIC ARTS	ADVENTURE ISLAND	HUDSON
TAZMANIA	SEGA	FOUR PLAYERS TENNIS	ASMIK
SEGA MASTER SYSTEM :		**SUPER NINTENDO :**	
TOM AND JERRY	SEGA	SUPER CASTLEVANIA 4	KONAMI
PRINCE OF PERSIA	DOMARK	F-ZERO	NINTENDO
TERMINATOR	VIRGIN	SUPER SOCCER	HUMAN
THE SIMPSONS	SEGA	SUPER TENNIS	TONKIN HOUSE
CHUCK ROCK	VIRGIN	FINAL FIGHT	CAPCOM
GAME GEAR :		**GAME BOY :**	
CHUCK ROCK	SEGA	SUPER MARIOLAND	NINTENDO
WIMBLEDON TENNIS	SEGA	HOOK	OCEAN
MARBLE MADNESS	TENGEN	TERMINATOR 2	LJN
SENNA GRAND PRIX	SEGA	BUGS BUNNY	KEMCO
WONDERBOY DRAGON'S TRAP	SEGA	SIMPSONS	ACCLAIM

CLASSEMENT TITRE	EDITEUR	MACHINE
CIVILIZATION	MICROPROSE	PC,AMI
LINKS PRO	US GOLD	PC COMPATIBLE
A-TRAIN	OCEAN	PC COMPATIBLE
ZOOL	GREMLIN	ST,AMI
SENSIBLE SOCCER	MINDSCAPE	ST,AMI
SHERLOCK HOLMES	ELECTRONIC ARTS	PC COMPATIBLE
CRAZY CARS 3	TITUS	ST,AMI,PC
REX NEBULAR	MICROPROSE	PC COMPATIBLE
EPIC	OCEAN	ST,AMI,PC
A.T.A.C.	MICROPROSE	PC COMPATIBLE
FALCON 8.0	MICROPROSE	PC COMPATIBLE
GUNSHIP SCENARIO DISK1	MICROPROSE	PC COMPATIBLE
ACES OF THE PACIFIC	SIERRA	PC COMPATIBLE
INDIANA JONES ATLANTIS	LUCAS FILM	PC COMPATIBLE
FIRE AND ICE	MINDSCAPE	ST,AMI











AV-8B AS

14 INTERET

PC

Domark s'était un peu absenté du monde de la simulation aérienne. Et, pour son retour, il choisit un appareil peu courant : le McDonnell Douglas AV-8B, version U.S. du célèbre Harrier britannique.

Editeur : Domark GB ; Programmation et Conception : Jonathan Newth, David Payne, Chris Tubbs at Simis ; Design et graphismes : Alan Tmkins, Tony West ;. Musique : Martin Walker, David Whittaker.



Vous êtes dans le centre opérationnel du Tarawa. Vous disposez de tous les éléments nécessaires pour remplir votre rôle de commandant en chef.



MATÉRIEL NÉCESSAIRE

PC 386sx minimum. RAM requise : 560 ko. Mode graphique : VGA. Cartes sonores : AdLib, Sound Blaster, Roland. Contrôle : clavier, souris (inutilisable), joystick (conseillé).

Média : 2 disquettes 3"1/2 HD. Installation sur dique dur : obligatoire. Espace requis : 3›3 Mo. Jeu : en anglais. Manuel : en français. Protection : sans.

VERSIONS

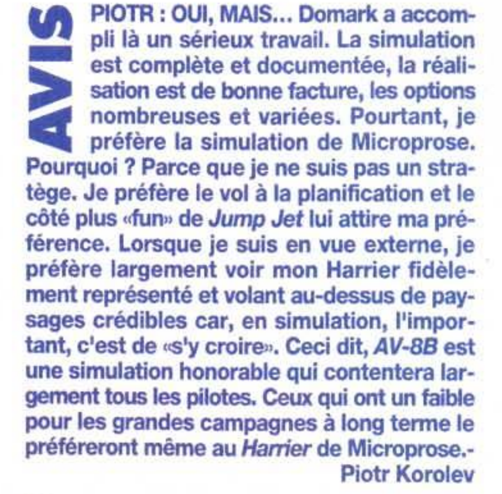
AV-8B Harrier Assault est disponible sur *PC*. Aucune autre version n'est annoncée.



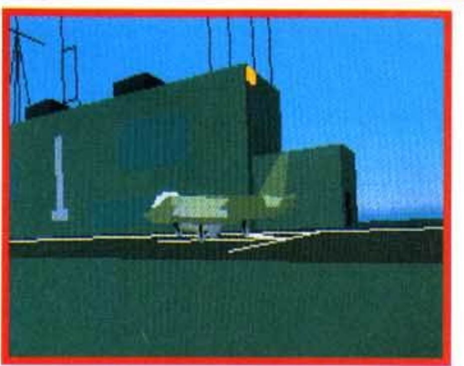
AVIS

PIOTR : OUI, MAIS... Domark a accompli là un sérieux travail. La simulation est complète et documentée, la réalisation est de bonne facture, les options nombreuses et variées. Pourtant, je préfère la simulation de Microprose. Pourquoi ? Parce que je ne suis pas un stratège. Je préfère le vol à la planification et le côté plus «fun» de *Jump Jet* lui attire ma préférence. Lorsque je suis en vue externe, je préfère largement voir mon Harrier fidèlement représenté et volant au-dessus de paysages crédibles car, en simulation, l'important, c'est de «s'y croire». Ceci dit, *AV-8B* est une simulation honorable qui contentera largement tous les pilotes. Ceux qui ont un faible pour les grandes campagnes à long terme le préféreront même au *Harrier* de Microprose.-

Piotr Korolev



SEQUENCE ... SEQUENCE ... SEQUEN



Les départs de mission s'effectuent à bord du porte-avions Tarawa. Au début, le pont semble souvent trop court...



L'objectif est en vue. Attention, les défenses air-sol sont assez agressives et les pilotes adverses ne sont pas non plus manchots !

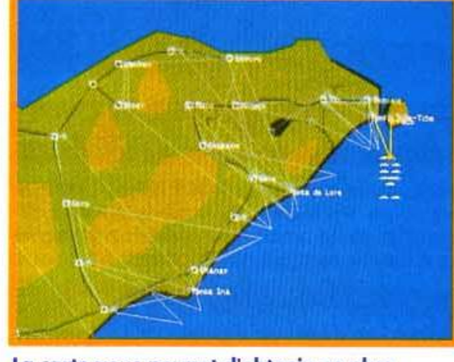
HARRIER SAULT


Nouveau look pour le Harrier Plus. Sympa, non ?

HISTORIQUE DU HARRIER

Le Harrier fut le premier avion de combat qui palliait à l'extrème vunérabilité des bases aériennes face aux attaques nucléaires. L'ingénieur français Michel Wibault proposa en 1956 la réalisation d'un avion à décollage et atterrissage courts et verticaux, à réaction. Les techniciens de BAe traduisirent cette idée par la réalisation du moteur Pegasus à poussée vectorielle, cœur de tous les Harriers actuels. Il fallut attendre 1966, pour que le premier Harrier puisse sortir des chaînes de fabrication. L'idée semblant bonne, un accord de participation fut signée avec l'Américain Mc Donnel Douglas, ce qui donna naissance en 1970 au AV-8A. A l'heure actuelle le développement de la formule se poursuit avec la réalisation du Harrier Plus, appareil dont la charge utile et les performances sont accrues.

Mais ce n'est pas tout ! Vers 2010 apparaîtra le Harrier III encore plus puissant. Il aura les capacités des vols supersoniques.


La carte vous permet d'obtenir un plan général des opérations en cours.

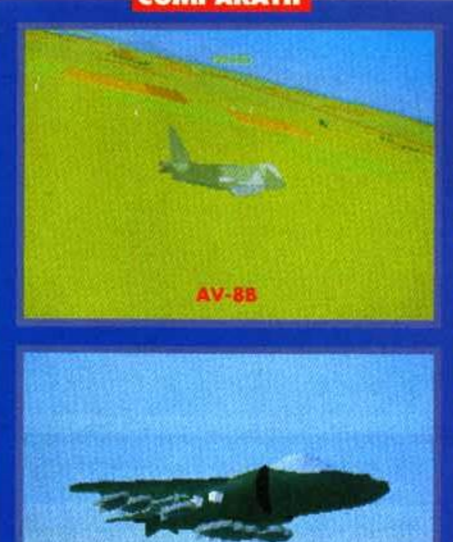

En vue extérieure, le dessin du Harrier est moyen, mais appréciez le dégradé du ciel.

Le Harrier va franchement encombrer le ciel micro de ce début d'année puisque Microprose propose, au même moment, une simulation de cet appareil. **Tilt en profite pour vous faire un comparatif entre ces deux produits et vous trouverez des encadrés mettant les deux logiciels en parallèle sur des sujets précis tout au long de ces six pages de test.** Avec ***AV-8B***, vous avez deux jeux en un. Dans votre premier rôle, vous êtes un pilote d'AV-8B. Dans le second, vous devez gérer en tant que commandant une opération de débarquement amphibie sur un rivage hostile par une brigade de marines américains. L'intérêt de ce jeu est donc de mélanger stratégie et pilotage. Tout commence à bord du Tarawa, porte-avions amiral. Vous vous retrouvez dans la salle de commandement. En cliquant sur l'élément central, on découvre une carte du théâtre

... SEQUENCE ... S


Associées aux qualités basse vitesse du Harrier, les roquettes Hydra permettent de jolis cartons.

COMPARATIF



LES GRAPHISMES DE L'APPAREIL

Le *Harrier* de Microprose est réellement magnifique. Outre le fait, habituel maintenant, que la vue externe puisse pivoter à 360° sur les deux axes autour de lui (ce que ne permet pas *AV-8B*), le zoom permet de s'approcher à une distance que j'estimerai à 2 mètres de l'appareil. Or, à ce taux de grossissement, le Harrier présente toujours le même aspect lisse et rond. Les armes que vous avez chargées sont alors clairement distinctes et vous n'avez même pas besoin de faire appel à votre MFD (écran digital du tableau de bord) pour faire l'inventaire de vos moyens offensifs.

Un tour de force technique qu'est loin de réussir le logiciel de Domark dont l'appareil, pourtant pas vraiment laid, ressemble par comparaison à un assemblage de cubes improbable...

NOTRE CHOIX : HARRIER JUMP JET

14 INTERET

SIMULATEUR DE VOL

En alliant la stratégie à la simulation de vol, Domark apporte un plus intéressant mais limité à cause du manque de théâtres d'opérations. Intéressant pourtant, puisqu'il utilise un appareil à capacité V/STOL.

PRIX 

PRISE EN MAIN 15

Ici aussi le manuel est en français, mais il est bien tristounet (peu de graphiques). Pour le reste, vous vous rendrez compte que rien ne remplace l'entraînement.

GRAPHISMES 13

Simple mais efficace. Ce qui permet une fluidité assez impressionnante.

ANIMATION 16

Les possesseurs de *386* vont être ravis. Enfin un jeu de simulation qui ne se traîne pas sur leur machine !

MUSIQUE 14

L'introduction n'est pas un chef-d'œuvre de musique classique, mais est suffisante pour le domaine qui nous intéresse.

BRUITAGES 15

Les différents bruitages sont réalistes. Heureusement, certains servent à vous signaler l'approche de missiles hostiles.

JOUABILITE 14

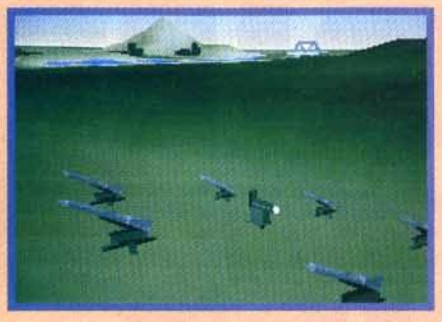
Pour une fois, le nombre de commandes au clavier n'est pas gigantesque, ce qui permet de piloter rapidement.

DIFFICULTE MOYENNE

La réussite du plan «Saber» vous demandera de longues heures d'entraînement, mais ce n'est pas insurmontable.

DUREE DE VIE 13

Comme le scénario est unique, certains joueurs risquent de vite se lasser, sauf si Domark réalise des disques scénario.

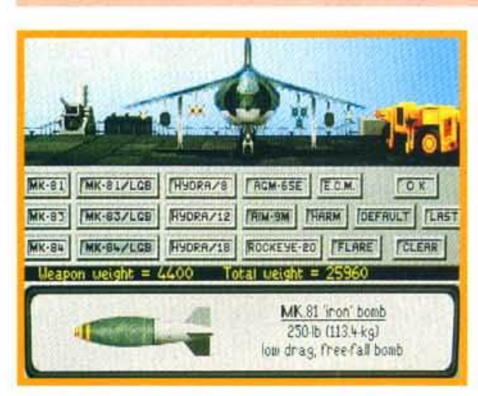




LES DÉCORS ET DÉTAILS EXTERNES

Le rendu du paysage et des différents bâtiments qui constituent le monde modélisé de *AV-8B* est honnête. Il n'apporte rien de nouveau mais se situe dans la moyenne supérieure de ce qui se fait actuellement. Cependant, il ne peut rivaliser avec celui de *Jump Jet* qui utilise les ombres de Gouraud : le sol défile sous votre avion, les montagnes s'élèvent brusquement sous votre nez, les côtes sortent de la brume à mesure de votre approche... Quant aux différents détails au sol, s'ils ne sont pas d'un réalisme parfait, ils sont d'un nombre impressionnant, et une option permet de tous les visualiser (avec zoom, giration, etc.). Du beau travail.

NOTRE CHOIX : HARRIER JUMP JET



Le choix est limité, mais suffisant pour mater cette insurrection indonésienne.



Paré au décollage ! N'oubliez pas d'orienter correctement vos tuyères.

des opérations : l'Indonésie. Malheureusement, la gestion de cette vue est réellement horrible : lente, pas intuitive, saccadée... Il sélectionnerez un des plans de bataille du jeu. Vous avez la possibilité d'en réaliser un vous-même, dans lequel vous choisirez les meilleurs paramètres de votre attaque amphibie. Ce plan détermine le lieu des débarquements des troupes terrestres, leurs objectifs ainsi que les différents plans de vols nécessaires au soutien d'une telle attaque : reconnaissance, destruction de sites terrestres, interdictions aériennes. **Sur la carte, vous observez en temps réel les déplacements de tous les objets présents** (amis et ennemis) : troupes, hélicoptères, avions de combat. Vous pouvez ainsi ordonner rapidement une action d'appui au sol en cas d'urgence. Les deux autres écrans permettent de prendre connaissance des résultats des missions réalisées ainsi que l'état devotre force tactique. Choisissez une mission. Maintenant que nous sommes installés dans le Harrier, nous poussons les gaz à fonds. Un Harrier ne se décolle pas comme un appareil lambda, il va nous falloir utiliser la poussée vectorielle, sinon bonjour les petits poissons. Avec un peu d'entraînement, vous maîtriserez rapidement la bête. En vol, R.A.S., mais n'hésitez pas à utilisez vos tuyères directionnelles, très efficaces pour se défaire d'un adversaire collant ou pour s'approcher à faible vitesse d'un site terrestre. **Grâce à ce mélange de stratégie et de simulation, Domark nous propose un simulateur sympathique**. Les graphiques sont très actuels, mais sans recherche poussée. Cependant, la fluidité des mouvements est phénoménale et apporte beaucoup au plaisir du pilotage. Mais sur la partie simulation et combat aérien, AV-8B reste très moyen par rapport au dernières réalisations présentes sur le marché.

Jérôme Marchandiau



Tir de roquettes... et un bâtiment en moins. Notez les effets de l'explosion qui sont très réussis.

HARRIER JUMP JET

PC



Editeur : Microprose GB ; Programmation : Tim, Adrian Scotney, Neil D. Coxhead ; Conception : Mike Brunton, Kristian Ramsey-Jones ; Design & graphismes : Amanda Roberts, Martin Calvert, Jacqueline Govie; Musique : John Broomhall.

Les amateurs de simulation savent que le label Microprose est un gage de sérieux. *Harrier Jump Jet* ne peut que les conforter dans cette opinion. Ils pourront passer des heures mémorables aux commandes d'un des seuls appareils au monde à décollage vertical.

MATÉRIEL NÉCESSAIRE

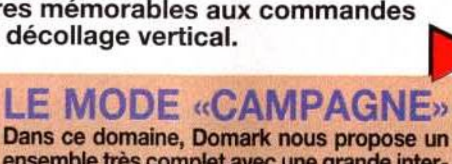
Machine : *PC 386sx* minimum (*486* conseillé).
RAM requise : 586 ko.
Modes graphiques : VGA.
Cartes sonores : AdLib, Sound Blaster, Roland.
Contrôle : clavier, souris, joystick (conseillé).
Média : 4 disquettes 3"1/2 HD.
Installation sur dique dur : obligatoire.
Espace requis : 4,8 Mo (2 Mo pour la présentation).
Jeu en anglais.Manuel en français.
Protection : par mot clé tiré du manuel.



VERSIONS

Harrier Jump Jet n'est disponible que sur *PC*. Il n'y a pas d'autre version annoncée.





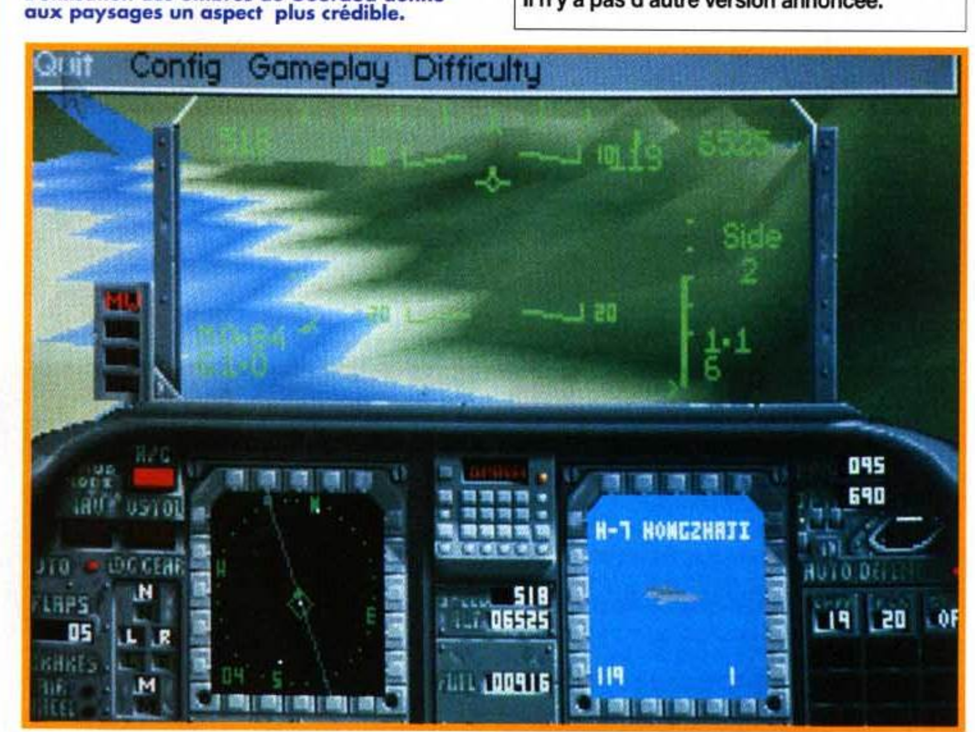
LE MODE «CAMPAGNE»

Dans ce domaine, Domark nous propose un ensemble très complet avec une grande interactivité entre les troupes terrestres et vos exploits aériens. Les stratèges en herbe vont se régaler, même si d'autres théâtres d'opérations auraient été bienvenus. On aurait souhaité une meilleure manipulation de la carte d'opération. Dans *Jump Jet*, cet aspect ne supporte que les éléments aériens. C'est bien dommage. On appréciera cependant le paramétrage plus fin des missions.

NOTRE CHOIX : HARRIER AV-8B

COMPARATIF

L'utilisation des ombres de Gouraud donne aux paysages un aspect plus crédible.



LE VOL DU BUSARD

Tous les pilotes reconnaissent que le Harrier est un appareil difficile à piloter, surtout lors des procédures de passage de vol vertical en vol horizontal. Nos deux simulations sont, malheureusement, fidèles à leur modèle quant à cette difficulté de prise en main. Elles intègrent à notre grand soulagement des automatismes qui permettent de passer ces phases particulièrement dangereuses. Les pilotes chevronnés devront cependant s'accrocher à leur manche pour réussir un appontage correct, aussi bien sur *Jump Jet* que sur *AV-8B*. Le vol en lui-même ne pose pas de difficultés : un pilote automatique vous permettra dans les deux cas de rallier votre prochain waypoint sans vous occuper du cap et une option «anti-crash» viendra au secours des étourdis de l'altimètre.

NOTRE CHOIX : EX-AEQUO

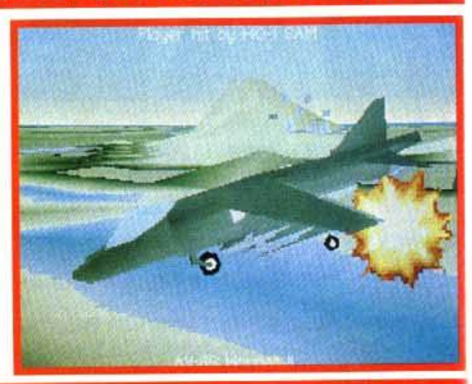
Nous venons à peine de sortir de nos cockpits de F 22 *(ATAC)* ou de F 15 *(F 15 Strike Eagle III)* que Microprose nous réexpédie en mission, mais cette fois à bord de l'avion tactique d'attaque au sol, le Harrier. Le déroulement de *Jump Jet* est classique. Il vous propose la traditionnelle option de «vol instantané» qui vous permet de vous retrouver tout de suite dans les airs, pour une mission simple, avec une aide logicielle



SEQUENCE ... SEQUENCE ... SEQUENCE ... SEQUENCE







SEQUENCE ... SEQUENCE ... SEQUENCE ... SEQUENCE





Vous voilà au centre opérationnel. C'est dans ce tableau que vous déterminerez les différents paramètres de votre vol : fidélité de la simulation, force des adversaires, théatres d'opération, mission simple ou campagne. Un conseil : pour vos premiers vols, prenez toutes les aides possibles !



Jump Jet

à l'atterrissage. Je vous engage également à essayer l'option «dogfight» lors de laquelle vous affronterez des MiG ennemis avec seulement 4 Sidewinders. Vos premiers adversaires ne vous poseront aucun problème. En revanche, je n'ai pas encore réussi à abattre ma quinzième cible. Pourrez-vous faire mieux ?

Pour des missions plus complètes, vous pourrez régler les différents paramètres traditionnels : niveau d'entraînement des troupes et des appareils adverses, efficacité de vos armes, réalisme de la simulation, aide à l'atterrissage. Vous pouvez

Malgré la beauté des vues externes, réintégrez votre cockpit : l'ennemi est très agressif et toute votre attention sera demandée.

Microprose nous gratifie d'un HUD élargi par rapport à l'original. Il vous permettra de détecter plus facilement vos cibles et vos ennemis.

AVIS

JEROME : OUI, MAIS... Encore une fois Microprose signe un petit bijou de simulation. De plus, l'ensemble du jeu a bénéficié d'un soin extrême. Pour s'en rendre compte, il suffit de feuilleter le manuel. Les missions variées, la panoplie complète d'armes, les graphismes ajoutent encore au plaisir d'utiliser cette simulation. Mais tout cela réclame beaucoup de puissance et les pauvres possesseurs de *386* seront encore pénalisés.

Jérôme Marchandiau

COMPARATIF

LES TABLEAUX DE BORD

C'est le premier élément que l'on découvre lorsqu'on se trouve dans l'appareil, d'où l'importance de son aspect. Celui de *Jump jet* est moins complet mais d'apparence plus «léchée» (qualité Microprose oblige). Les MFD sont très bien faits avec, pour la partie carte, un très bon rendu visuel. A noter que le colimateur

L'ANIMATION

Malgré la richesse des paysages l'animation de *Jump Jet* est tout à fait honorable... sur un *486*. Elle est cependant surclassée par celle de l'appareil de Domark qui, sur une machine puissante, est presque trop rapide ! Votre Harrier (qui n'a rien d'un chasseur né pour le dogfight) se cabre, tourbillonne, accomplit ressources et boucles sans un frémissement de pixels. Je suis certain que les pilotes de la RAF et de l'USMC rêvent d'une telle maniabilité. Les puristes crieront au scandale mais les joueurs seront contents de sa souplesse.

NOTRE CHOIX : HARRIER AV-8B

également décider de voler pour une seule mission, pour un seul jour (environ 8 missions) ou dans le cadre d'une campagne. Vous pourrez choisir de piloter dans trois théâtres d'opération de difficulté croissante : Hong Kong, les Malouines ou encore le Cap Nord.

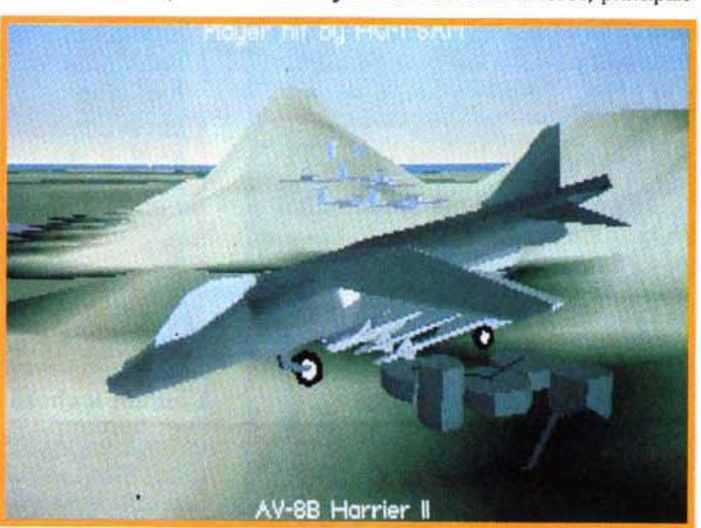
L'originalité de *Jump Jet* tient principalement à son utilisation des ombres de Gouraud. Ces algorithmes de programmation permettent un rendu moins géométrique des paysages qui donnent néanmoins une idée crédible du monde dans lequel évolue votre appareil.

L'animation, sans être un chef-d'œuvre du genre, est assez fluide, si le jeu tourne sur une machine très puissante *(486)*. Si la musique est bonne, les bruitages, eux, sont faibles, et votre fameux moteur Pegasus émettra à plein régime ce qui m'a fait penser à un gargouillement. **L'intérêt global de Jump Jet est bon**. La modélisation de l'appareil est poussée sans toutefois réserver le jeu aux seuls spécialistes. Le manuel, en français, est excellent et bien documenté. Les missions et les adversaires sont variés. En revanche, la gestion de l'armement et la procédure de vol vertical restent assez flous et aléatoires. Détruire une cible au sol à la Mk 83, c'est de la chance ; réussir un appontage sans aide et du premier coup, c'est un miracle.

On pourra regretter l'impossibilité de disposer soi-même ses waypoints et de choisir ses cibles, surtout en mode «Campagne».

Malgré ces défauts, les pilotes de tous niveaux y trouveront leur intérêt, principalement grâce à un niveau de réalisation très élevé (Une fois de plus, Microprose reste fidèle à son image) et à la modélisation d'un avion à part dans les flottes aériennes militaires occidentales. Quant à l'utilisation des ombres de Gouraud, elle apporte, en outre, un véritable plus et place *Harrier Jump Jet* dans le courant graphique de *Comanche Maximum Overkill*. Tandis que son niveau technique et la fidélité de sa reconstitution le rapprochent plutôt, de la simulation de vol *F-15 III*. Microprose aurait-il inventé le chaînon manquant de la simulation ? Peut-être... ou tout au moins un précurseur.

Piotr Korolev





Le tableau de bord de AV-8B est plus fidèle à l'original que celui de Jump Jet. Ce n'est pas forcément un avantage car le HUD, nettement plus étroit, ne vous facilitera pas la tâche. Je plains les pilotes de l'USMC et de la RAF.

est disproportionné. Pour le *Harrier* de Domark, les éléments sont plus simples tout en étant très efficaces. On y trouve par contre des instruments analogiques bien utiles quand le numérique est H.S.

NOTRE CHOIX : HARRIER JUMP JET

16 INTERET

SIMULATEUR DE VOL

Un travail solide pour une simulation peut-être un peu «sérieuse» au goût des amateurs de shoot'em up. Les fanas, eux, y trouveront largement leur compte. Une réussite de plus pour Microprose.

PRIX 

PRISE EN MAIN 15

Un manuel en français, c'est quand même agréable ! Quant à la pratique du vol en elle-même, elle demandera quelques heures d'entraînement.

GRAPHISMES 17

Grâce aux ombres de Gouraud, les paysages sont novateurs par rapport à la concurrence. Sans atteindre la réalité, ils s'en approchent.

ANIMATION 15

Toujours la même antienne : hors le *486*, point de salut. Les possesseurs de *386* pourront peut-être supporter la lourdeur de leur appareil mais... pas longtemps !

MUSIQUE 16

Je laisse parfois la présentation sur mon *PC* pour profiter d'une belle musique lancinante, à la limite de l'hypnoptique.

BRUITAGES 12

Rien de vraiment extraordinaire : le bruit du moteur peut même devenir agaçant sans qu'il serve d'indicateur de régime.

JOUABILITE 14

Rien d'intuitif mais rien d'illogique non plus : *HJJ* souffre seulement de la complexité inhérente aux simulateurs de vol.

DIFFICULTE MOYENNE

Certaines missions se font les mains dans les poches du flight. D'autres vous feront faire des cheveux blancs...

DUREE DE VIE 17

Avant que vous ne sauviez les Malouines ou Hong Kong, Microprose aura eu le temps de concocter une autre simulation !

Avalanche d'images

Plus de deux cents œuvres à trier, rien que pour ce mois-ci! Bravo ! Continuez ! N'oubliez surtout pas de mentionner votre âge et n'hésitez pas à nous écrire vos trucs et astuces de graphistes éclairés. Nous les publierons dans le Courrier des artistes. A vos souris, à vos stylos, et bonne chance !

Pascal Blanché

COMBATS



2. DUEL, de Sylvain DURAND, sur AMIGA.
C'est bizarre... Je crois avoir déjà vu ces têtes quelque part. Ici, pas d'erreur d'anatomie: Schwarzeneger n'a qu'à bien se tenir. Il faudrait cependant noircir davantage les contours, pour obtenir plus d'impact. Un décor ajouterait encore plus d'intérêt à l'image.



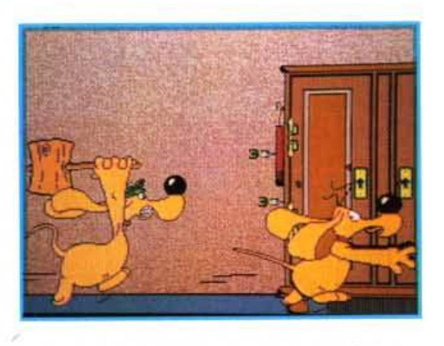
1. HEP !, d'Olivier ROCHETTE, sur AMIGA.
Hep, M'sieur ! Vous avez perdu quelque chose. La main a été réalisée avec un grand soucis de détails. Les muscles, les tendons... Quel réalisme ! Les gouttelettes de sang, encore en suspension dans l'air, nous font entrer de plain pied dans l'action, comme si le forfait venait d'être commis sous nos yeux. La bulle est peut-être de trop.



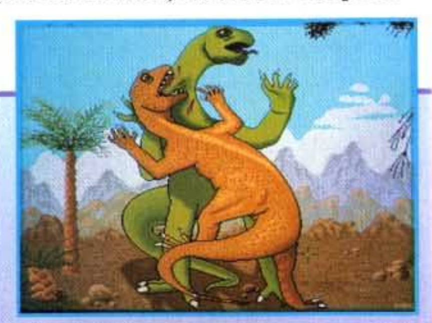
3. CROCHET, de François CLAESSENS, sur AMIGA.
D'accord, tout le monde connaît ces deux lascars. Mais la scène était tellement loufoque que j'ai craqué. Réalisé à main levée avec des aplats de couleurs franches, ce dessin respecte parfaitement le style des dessins animés de Walt Disney. Le cadrage, très resserré, souligne la tension du regard entre les deux belligérants. Nous vivons des instants dramatiques!



4. COMBAT, de Vincent SUBRECHICOT, sur ATARI.
Cette scène de combat a des allures de beat them all ! Il y a même les barres d'énergie des personnages. Les graphismes sont soignés et détaillés. Mais c'est un peu trop fouillis. Il faudrait éclaircir le décor et détourer d'un trait noir les figurants.



5. CHASE, d'Olivier CHEMINOT, sur ATARI.
L'auteur a choisi d'illustrer le thème avec humour...
Vraisemblablement, l'un des deux personnages n'a plus envie de jouer ! Les aplats de couleur et les contours marqués imitent bien le style des cartoons américains. Il ne reste plus qu'à les animer, et le tour est joué.



6. COMBAT, de Maxime DESMETTRE, sur AMIGA.
Pas de quartier chez les dinosaures : Le perdant finira dans l'estomac de son adversaire ! Les effets bosselés sur le dinosaure brun imitent l'aspect rugueux de la peau des sauriens. Le décor au second plan ajoute une touche réaliste à l'ensemble. Les deux protagonistes, détourés au trait noir, se détachent bien du fond. Un peu plus de contraste serait bienvenu.

PAYSAGE IMAGINAIRE





7. CIMETIERE, de Maxime DESMETTRE, sur AMIGA.
Tombes centenaires, chauves-souris suceuses de sang, squelettes et autres habitants de la nuit, tout les ingrédients ont été réunis pour créer un décor lugubre à souhait. Le rendu des matières est très réussi. La stèle au premier-plan nous donne l'impression d'être le spectateur indésirable d'une nuit de Sabbat inommable...

8. SANS TITRE 1, de Pierre LETZELTER, sur AMIGA.
Un paysage étrange, qui utilise bien les 4096 couleurs du mode HAM. Le dégradé sur la montagne est très réussi, cela lui donne beaucoup de relief.
Le dessin aurait été encore plus beau avec un ciel en dégradé et quelques nuages en fond.



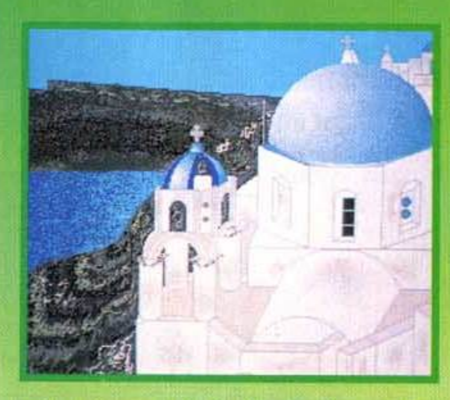
9. PAYSAGE, de Maxime DESMETTRE, sur AMIGA.
Une image qui a dû demander beaucoup de travail... Admirez les détails des branchages et des ramifications : quelle patience ! Le style très tourmenté de la végétation a été inspiré par les décors du film *Alien*. L'œuf ouvert et les traces de bave fluorescentes un peu partout ne présagent rien de bon. La bête rôde... Le dessin reste cependant trop sombre : il faudrait réhausser un peu les couleurs.

11. LA PETITE MAISON (HANTÉE) DANS LA PRAIRIE, de Sébastien DROUIN, sur AMIGA.
A part le fait que le titre soit un petit peu long, il n'y a rien à redire.
Le cadrage ainsi que l'architecture de la masure ne manquent pas de charme. La teinte bleutée rend bien l'ambiance angoissante des vieux films d'horreur. Il ne manque plus que les bandes noires, quelques éclairs menaçants en animation, et un grand cri dans la nuit...



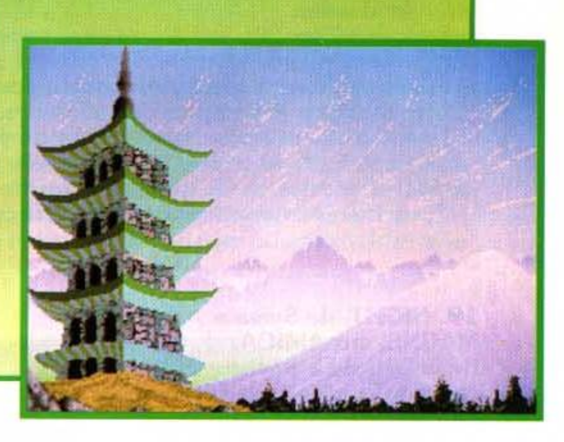
DEMEURES





10. GRECE, de Sébastien ROMESTAING, sur AMIGA.
Le cadrage de cette maison à l'architecture byzantine lui donne une impression de gigantisme : on n'arrive pas à voir où elle commence et où elle finit ! L'image reste cependant un peu trop plate... pour y remédier, il faudrait contraster un peu plus les teintes et souligner davantage les contours.

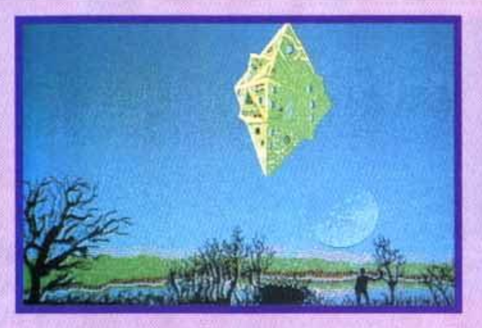
12. PAGODE, de Frédéric SARDAIN, sur PC.
Un paysage d'inspiration orientale. Les perspectives de la tour ont été exagérées volontairement, ce qui lui donne plus d'ampleur. les nuages à l'arrière-plan accentuent encore davantage cet effet et équilibrent l'ensemble de l'œuvre. Les couleurs manquent un peu de contraste : un simple reéquilibrage de la palette suffira à pallier cette petite lacune.





13. SANS TITRE 2, de Pierre LETZELTER, sur AMIGA.
Cette image a été composée morceau par morceau grâce à différentes fonctions de remplissage. Une bonne astuce pour créer rapidement des effets de volume tout à fait corrects.

15. OVNI, de Christophe PEPIN, sur AMIGA.
Une ambiance étrange, pour un vaisseau encore plus étrange ! Il y a certainement du Mœbius là dessous. Le personnage au premier plan nous donne une idée de la taille de l'engin... Mais l'image reste un peu trop brouillon. Pour y remédier, il faudrait éclaircir davantage le fond.







VÉHICULES FUTURISTES

16. VERTIGES FUTURS, de Sylvain MAGNE, sur AMIGA.
Le véhicule et son charmant pilote au style très nippon sont bien travaillés : les effets de brillance sur la carlingue de l'engin lui donnent beaucoup de volume. Le second plan, quasi apocalyptique contraste bien avec le personnage. Hé, Sylvain, il faudrait arrêter la tisane le soir !



14. BUSTER, de François CLAESSENS, sur AMIGA.
Réalisé à main levée, ce dessin s'inspire largement d'un jeu sur console. Cet engin a fière allure avec ces formes enlevées et ces proportions exagérées: une jolie machine à dégommer les aliens.

17. SANS TITRE, d'Hubert NGUYEN, sur AMIGA.
Encore un vaisseau d'inspiration japonaise. Les couleurs sont harmonieuses et le design de toute beauté ! Les perspectives de l'engin on été légèrement exagérées ce qui lui donne un air encore plus agressif. L'arrière-plan est constitué d'une succession de teintes plus ou moins claires qui soulignent les formes et rendent une bonne impression du mouvement : bravo !

PETIT LEXIQUE
- Mode Hbrite, sur Deluxe paint, *Amiga.*
Il ne s'utilise qu'en résolution 64 couleurs et permet de créer des ombres très facilement.
- Fonction Smooth, sur à peu près tous les programmes graphiques.
Cette option estompe les contours et crée des effets de flou.
- Fonction Shade, sur Deluxe paint, tous ordinateurs.
Cette fonction décompose les couleurs.
- Fonction de remplissage ou « pot de peinture » : selon le programme utilisé, cette option permet des dégradés plus ou moins variés : dégradés horizontaux, verticaux, ou suivant la forme du dessin.
- Fonction aérographe ou spray : elle crée des effets de matière surprenants et s'utilise comme un simple crayon.



20. SIRENE, de Frédéric MARAGET, sur AMIGA.
Que voilà un joli poisson ! Les couleurs de cette charmante créature sont harmonieuses, et la pose très élégante... Mais le fond est un peu trop plat. En remplaçant le bleu uni par un dégradé et en rajoutant deux ou trois plans de coraux de teintes différentes, l'image y gagnerait plus en relief.

19. NIGHT, de Sylvain MAGNE, sur AMIGA.
Belle bête ! La posture et le cadrage sont intéressants. La créature a été réalisée en une succession de volumes aux formes variées. Il est possible, pour arriver à ce résultat, d'utiliser les fonctions de remplissage très puissantes de l'ordinateur (brosses, pot de peinture, dégradés). Avec de la pratique, on arrive facilement à des résultats surprenants!





18. LUCIFER, de Thierry REZANA, sur AMIGA.
On vous avait pourtant dit de ne pas ouvrir la porte aux inconnus. Surtout quand ils ont cette tronche. Malgré quelques erreurs de proportion, ce charmant personnage n'en n'est pas moins impressionnant. En fait, toute l'ambiance réside dans l'éclairage et les couleurs. Les os, usés et brunâtres, semblent avoir passé plusieurs siècles sous terre. C'est très réussi ! Dommage que le fond soit si vide... Un décor de vieille mansarde, même à peine esquissée, aurait été le bienvenu.

21. SPHINX, de Samantha SCAVAZZIN, sur ATARI.
A en juger par l'allure de son compagnon, cette charmante personne n'a pas l'air commode du tout...Hé oui, que voulez-vous ! Elle a le diable au corps cette petite ! Les proportions sont bonnes et le mélange femme/animal est réussi.

HALTE AU POMPAGE !
Il arrive que certaines personnes peu scrupuleuses fassent passer des œuvres déjà existantes pour leurs, en changeant simplement la signature. Je n'arrive pas à comprendre l'intérêt que l'on peut avoir à agir de la sorte, car même s'il nous arrive de laisser passer ce genre d'erreur (il nous est impossible de connaître toutes les images), les lecteurs, eux, ne sont pas dupes. Toutes nos excuses à Alex, auteur d'un dessin intitulé «Margot» et malheureusement plagié sous le nom de «Penseuse» (*Tilt*107). Avis donc aux plagiaires de tous poils : nous ne publierons que les réels talents !

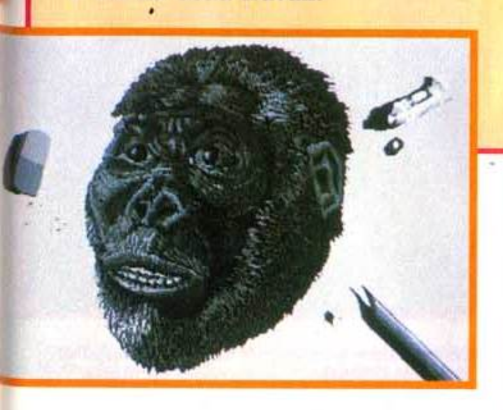




22. KING OF FUN, d'Olivier BECHARD, sur AMIGA.
Etrange créature aux allures vaguement Cthulhuesques (voir l'encyclopédie des animaux selon Lovecraft). Aux dires de son auteur, ce dessin lui a demandé trente heures de boulot... A la loupe ! Le résultat est vraiment surprenant ! Lumières, ombres, matières, couleurs...
Tout a été méticuleusement travaillé, même le fauteuil. Du beau travail. Olivier fait partie d'un groupe de démo, les « Dream Dealers ». Si leurs réalisations sont d'aussi bonne qualité que ce dessin, on risque d'entendre parler d'eux !

CRÉATURES

23. SINGE, de Claude DAVANCENS, sur AMIGA.
Un dessin d'une grande finesse, en noir et blanc. Il a dû falloir beaucoup de patience pour dessiner tous ces poils ! La mise en page est intéressante et le graphisme très léché. L'ensemble donne un résultat proche des tableaux hyperréalistes.
C'est du beau travail.



Envoyez-nous vos œuvres! Mais seulement des copies, pas vos dessins originaux : LES DISQUETTES NE VOUS SERONT PAS RENVOYÉES !
Essayez dans la mesure du possible, de nous fournir un moyen de les lire facilement (slide-show et utilitaires...),certains disks ayant refusé obstinément de nous livrer leur secrets.
Les thèmes de ce mois-ci sont, au choix :
- Une ville futuriste : une station balnéaire martienne ou une cité orbitale;
- Un écran de jeu de votre invention : beat'em all, shoot'em up ou jeu de rôle, les idées ne manquent pas !
- Un vaisseau spatial : énorme transporteur intersidéral ou chasseurs en esquadrille ?
- La rédaction de *Tilt* : comment l'imaginez vous?

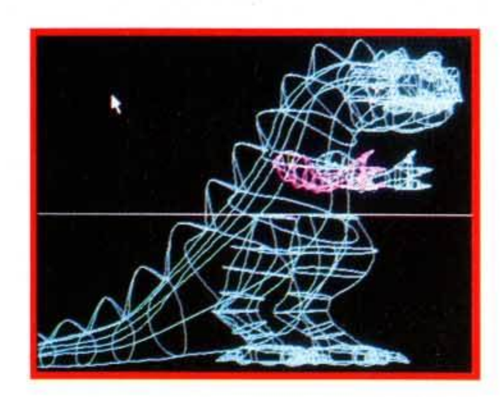
EDITO

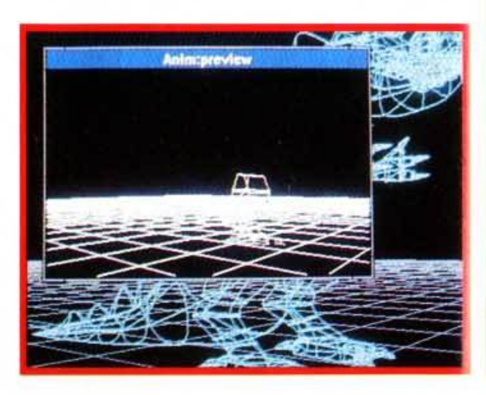
Les *PC* sont à la fête ce mois-ci ! Tout d'abord, chacun pourra s'initier aux joies de la démo grâce à *Demomaker*, sans pour autant devoir se perdre dans les méandres de la programmation et de la gestion des interruptions. L'adaptation *Windows de Timeworks Publisher* trouvera tout son intérêt pour vos fanzines, d'autant que cette version dispose d'outils plus puissants que l'original sur Atari ST (tout en demeurant aussi simple d'emploi). Les petits veinards disposant d'un *PC* vraiment puissant (*486 DX* 33 minimum) pour se plonger dans les joies (et les affres !) de la création et animation 3D avec *Playmation*. François Lionet a pensé aux Amigaïstes pour leur offrir un nouvel *Amos* encore plus puissant et plus pratique que l'original. A bientôt et que la Force Créatrice soit avec vous !

Jacques Harbonn

PLAYMATION

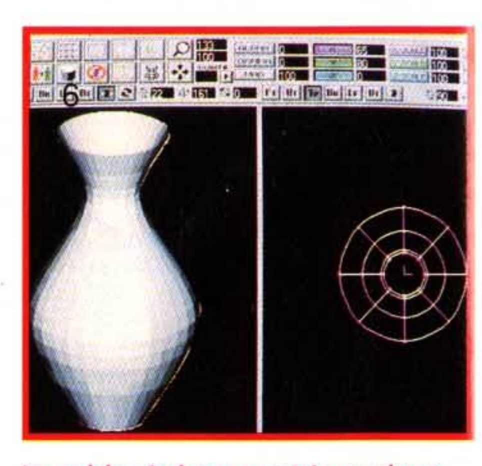
PC Windows
Création et animation 3D



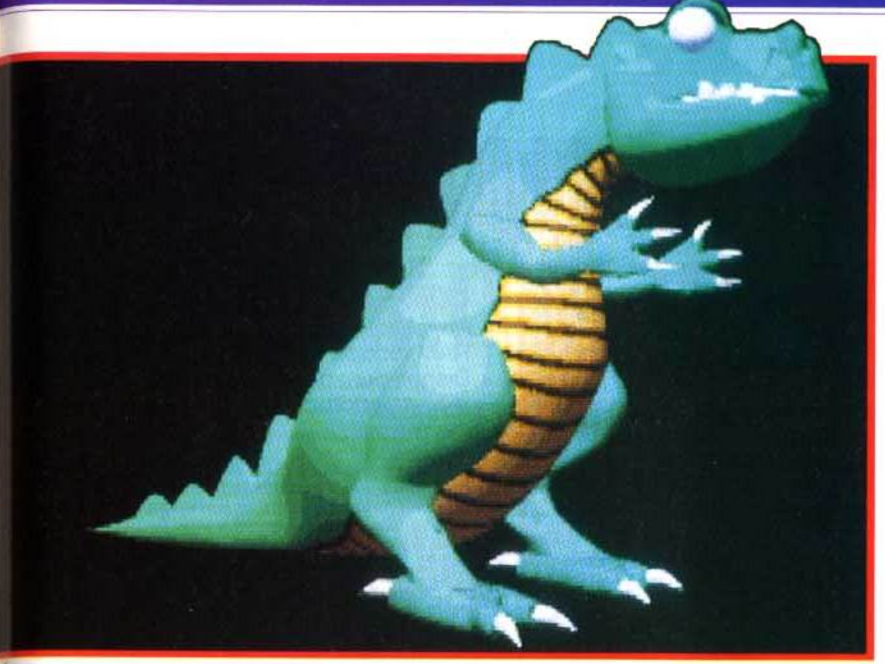


Logiciel de création 3D d'une richesse et d'une puissance incroyable (en particulier dans le domaine de l'animation), *Playmation* nécessite en revanche une grosse configuration de travail et un apprentissage prolongé.

Playmation est un nouveau studio de création et d'animation 3D fonctionnant sur *PC* Windows. Il s'architecture autour de six modules indépendants. Tous ces modules sont contrôlés par des tableaux d'icônes d'une grande (trop grande ?) richesse, qui impliquent un apprentissage prolongé.
Sculpture, le premier module, est dédié à la création proprement dite d'un objet. Deux méthodes sont disponibles pour cette création : méthode du « tour de potier », qui utilise ici des splines au lieu des habituels segments de droite (ce qui fournit des courbes beaucoup plus harmonieuses) et « extruder », à base de splines lui aussi. Un grand nombre de primitives (figures 3D prédéfinies incluant même ici le diamant, la pyramide et le tore) complètent le tout. Ces objets sont visualisés en mode fil de fer dans deux fenêtres pouvant adopter différentes perspectives. Il est possible de zoomer, de déplacer l'objet, de le faire pivoter ou de l'afficher temporairement en faces pleines.
Le second module, **Character,** va se révéler d'une importance capitale pour l'animation ultérieure. Il permet, en effet, de définir la hiérarchie des mouvements. Ainsi, les mouvements du bras feront déplacer la main, l'inverse n'étant pas vrai. **Cette possibilité est révolutionnaire dans un logiciel de ce prix**. Ce module gère aussi la lumière, le mapping et le raytracing. On peut régler finement les effets de transparence, l'ambiance lumineuse, le degré de lissage de la surface, les reflets spéculaires, les réflexions et les réfractions. Le mapping dispose lui aussi de nombreux paramétrages.
Le module **Action** permet de créer des mouvements relatifs, tels que la marche, la course ou la parole. Pour éviter les mouvements trop mécaniques, le programme dispose même de deux méthodes pour atténuer cette régularité : le morphing, qui permet de remodeler l'animation de base et les « muscles » qui modifient les points d'ancrage des splines constitutives. Cette étape nécessite un gros investissement en temps, mais vous en fera gagner ensuite beaucoup, évitant d'avoir à recréer le mouvement pour chaque animation similaire. **Un système d'animation génial, auquel on découvre sans cesse plus d'intérêt**.
Le module **Direction** rassemble tous les « acteurs » de la séquence, pour leur assigner ce



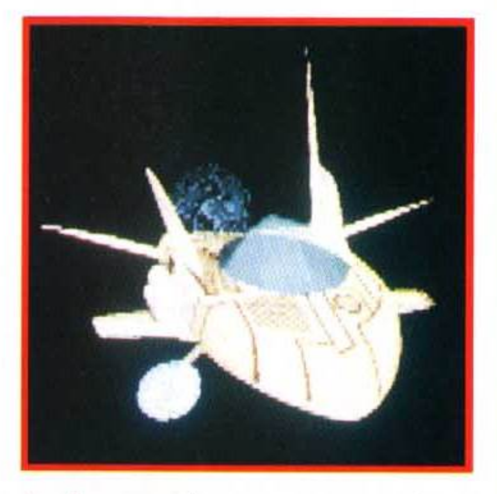
Le module « Sculpture » est très complet et tout aussi puissant (il travaille en mode splines). Il faut toutefois se familiariser avec la multitude des petites icônes, pas très suggestives au premier abord.



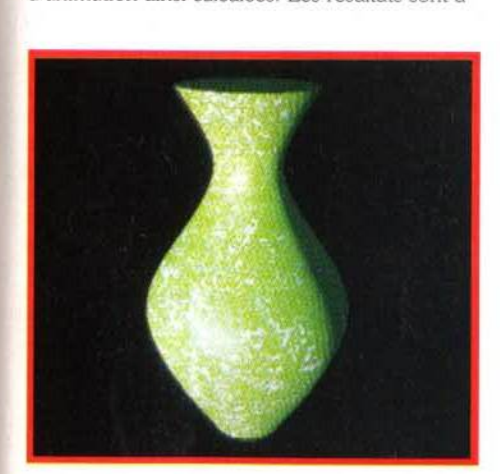
Vous pouvez admirer sur cette courte séquence trois étapes capitales de l'animation : la réunion des divers éléments pour former une « créature », les déplacements de cette créature et pour finir le calcul de l'ensemble de l'animation en mode rendering. Pour de longues animations, le mode multitâche de Windows devient très utile pour éviter de bloquer la machine trop longtemps.

qu'ils ont à faire, comme un réalisateur de cinéma. Vous pourrez ainsi définir la trajectoire adoptée par vos acteurs, déplacer la caméra, ajouter ou retirer des spots lumineux, et bien d'autres choses encore.
Une fois votre animation fignolée, il ne vous reste plus qu'à passer à l'étape suivante, **Render**. Vous disposez de différentes options de rendering (vue réduite ou plein écran, qualité photo, anti-aliasing, palette fixée) chacune accroissant d'autant les temps de calcul. Ceux-ci restent longs, même sur un gros *PC*.
Le calcul et la sauvegarde de l'ensemble des images d'une séquence étant automatiques, vous pouvez tirer profit du multitâche de Windows pour préparer une autre séquence pendant que la première se calcule.
Le dernier module, **display**, est dédié uniquement à l'affichage des séquences d'animation ainsi calculées. Les résultats sont à la mesure du temps passé pour la prise en main et le calcul du rendering. **Les animations obtenues sont tout simplement époustouflantes de réalisme et dépassent de loin les autres programmes dans cette gamme de prix.**
Le manuel, en anglais pour le moment comme le programme, est bien organisé et explique clairement chaque module, mais ne fournit pas d'aide réelle pour l'apprentissage de l'animation proprement dite.
Playmation est un programme complexe, qui ne livrera ses secrets qu'à ceux qui accepteront de s'y plonger à fond. Mais en contrepartie, ses utilisateurs disposeront d'un outil de création d'animation 3D hors du commun (disquette Cineplay, distribuée par US Gold ; Prix : I).

Jacques Harbonn



Attachez votre ceinture et en route pour le grand voyage à travers Playmation. Sur votre gauche, la galaxie « image », tandis qu'à votre droite, vous pouvez découvrir les mondes « Animation ».



La combinaison de mapping, de raytracing et le rendu parfait des surfaces fournit des simulations de grande qualité, assez proches finalement de l'aspect photographique, résolution mise à part.

EN BREF

Playmation est un logiciel dédié à la création et surtout l'animation d'objets 3D évolués. Il impose une grande rigueur de travail et une configuration puissante mais offre en contrepartie des solutions proprement géniales pour l'animation.

CONFIGURATION MATÉRIELLE

PC 386dx minimum (coprocesseur mathématique recommandé pour les 386 et 486sx) avec Windows 3.0 ou 3.1
Mode graphique : VGA
Mémoire vive : 4 Mo (8 Mo recommandé)
Support : disquette 3.5 haute densité
Disque dur indispensable ; place occupée : 3 Mo

LEXIQUE

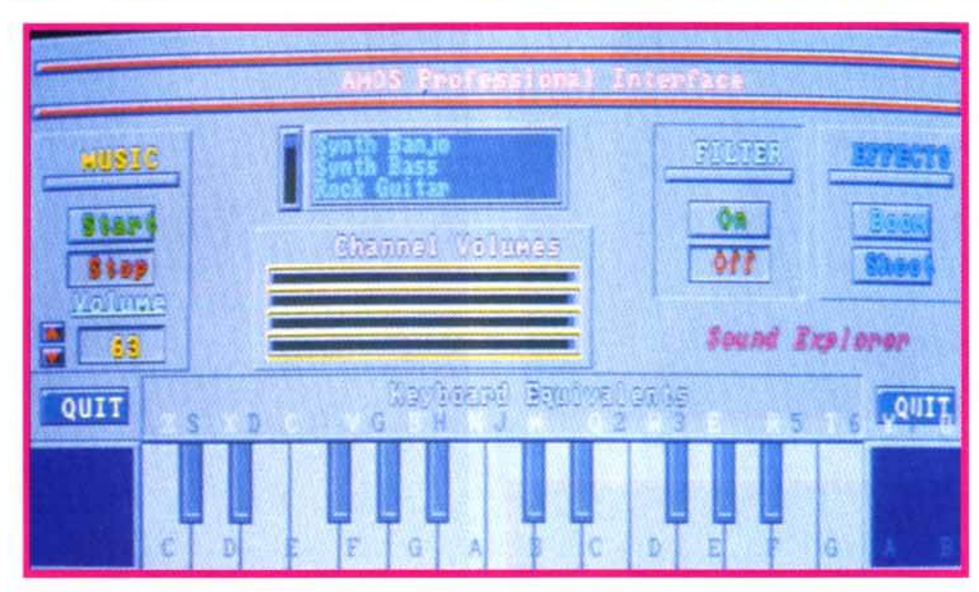
Splines : courbes harmonieuses définies par un certain nombre de points d'ancrage.
Extruder : méthode de création d'un objet 3D, consistant à « épaissir » une découpe plane.
Mapping : placage d'une forme 2D sur une autre 3D.
Raytracing (lancer de rayons) : calcul des réflexions et réfractions de la lumière sur les objets en fonction de leurs caractéristiques.
Anti-aliasing : procédé visant à réduire les effets de « marche d'escalier » des diagonales.
Rendering : création d'une image de l'objet reproduisant toutes les caractéristiques visuelles retenues.

L'animation de ce bonhomme de bois est criante de vérité. Mais pour en arriver là, il faut accepter de travailler dur sur la conception de l'acteur et de son animation, et prévoir le temps nécessaire au rendering.



Programmation

AMOS PROFESSIONAL Amiga



François Lionet, l'auteur d'Amos (ce Basic surpuissant pour la gestion des animations et des sons), lance un nouveau package à vocation professionnelle, encore plus puissant et plus agréable d'usage. Un grand langage.

Après la sortie d'Easy Amos destiné à faciliter l'apprentissage de son langage pour les débutants, François Lionet, notre vétérinaire programmeur national, s'est tourné au contraire vers les plus accros qui voulaient aller encore plus loin.

Les améliorations sont nombreuses et dépassent le simple cadre des points de détails. Tout d'abord, l'éditeur a été rénové. Il dispose désormais de menus déroulants, de macros-commandes accessibles au clavier, d'un UNDO à bascule et du multifenêtrage. L'aide en ligne facilite grandement le travail, renseignant dans un premier temps sur la commande située

File O'Facts est un gestionnaire de fichiers fourni avec l'ensemble. Simple et suffisamment puissant, il est très esthétique.



Au chapitre des jeux, un Tetris like, qui bénéficie de fonds joliment colorés. Le mode interprété suffit largement pour ce type de jeu, qui reste suffisamment rapide et jouable, même en version deux joueurs.

sous le curseur et fournissant même au besoin une aide complémentaire par un exemple bien documenté.

L'Amos originel offrait déjà plus de 500 commandes. Cette nouvelle version en rajoute encore 200 ! Celles-ci couvrent à peu prés tous les domaines de la programmation, corrigeant souvent les points noirs de la version précédente.

Cette nouvelle version possède aussi un utilitaire d'animation IFF plus rapide que celui de Deluxe Paint. L'interface Arexx (qui permet de créer ses propres macros) est gérée, tout comme les nombres à virgule flottante en double précision. Les nouvelles instructions « hypertext » permettent la création facile de boîtes de dialogues personnalisées et autres sélecteurs de fichiers.

Le programme gère maintenant la norme MIDI et la gestion des interfaces série et parallèles est désormais bien plus facile. Une nouvelle commande « Mouth » lie graphismes et sortie vocale de la commande « Say » pour des **animations de dialogue synchronisées avec la parole**. Citons encore de nouveaux accessoires (nouvel éditeur d'objets, avec facilités d'animation), deux disquettes pleines à craquer d'exemples, des programmes de jeux et d'utilitaires bien finis, etc.

Le manuel, riche de 650 pages, est en anglais, tout comme le programme. Il est très bien organisé, chaque commande étant clairement détaillée, et enrichie d'exemples. Un excellent choix pour ceux qui veulent programmer plus loin et plus facilement sous Amos (disquettes EuroPress ; Prix : nc).

Jacques Harbonn

CONFIGURATION MATÉRIELLE

Amiga tout modèle
RAM requise : 1 Mo minimum
Disque dur : pas indispensable mais recommandé.

Cette nouvelle version d'Amos gère désormais sans problème l'interface Midi. Vous découvrirez dans le package un petit programme transformant votre Amiga en piano électronique.

EN BREF

Cette nouvelle version d'Amos satisfera vraiment les passionnés de ce langage, grâce à la diversité de ses nouvelles instructions (plus de 200), son éditeur amélioré, son aide en ligne géniale et bien d'autres choses encore que vous découvrirez à l'utilisation.

DEMOMAKER : FAITES VOS DEMOS SUR PC

Un rêve devenu réalité ! Demomaker de Micro Application vous permet de créer vos propres démos sans rien connaître à la programmation. Un soft puissant mais entâché de grosses lacunes.



On peut mixer de nombreux éléments. Ici, on a du texte, une image et un scrolling.



La résolution des graphismes importés est de 320 x 200 en 256 couleurs maximum.

La simplicité d'usage est le principal atout de Demomaker. Accessible sous DOS, sa présentation est sobre mais efficace. Après quelques minutes de tatônnements et un peu de persévérance, vous pourrez faire d'étonnantes animations !

Toutes les options pour créer une démo sont accessibles par menus déroulants. Ainsi, il est possible de lire des fichiers d'images, des polices de caractères ou des textes. Ceux-ci sont fournis avec le logiciel, mais vous pouvez en importer d'autres (de type PCX et GIF pour les images, un convertisseur est fourni pour les transformer au format utilisé par Demomaker).

Comment démarrer ? Tout d'abord, il faut créer une scène. A vous de définir les éléments qu'elle contient, et les différentes options de mise en forme. Pour cela Demomaker vous propose cinq options : afficher une image, afficher un texte fixe, ajouter des barres animées, utiliser un fond d'étoiles (horizontal ou en explosion) et faire défiler un scroll. Ces options sont configurables (vitesse, couleur, positionnement, etc.) et peuvent être visualisées avant d'être intégrées à la scène. Puis vous définirez le mode d'affichage de la scène. Il est possible, par exemple, de faire apparaître l'image en zoom et la faire disparaître en fading (assombrissement) progressif. De même, vous pouvez préciser la durée de la scène et intervenir sur une éventuelle rotation des couleurs.

Les séquences ainsi obtenues, une fois ajoutées les unes aux autres, constitueront un film complet. Le tout est plutôt bien gérée et la qualité obtenue est étonnante sur n'importe quel *PC* (nous avons obtenus de superbes scrollings sur un *386sx*).

Hélas, cela ne suffit pas à faire de Demomaker l'ultime utilitaire pour les créateurs en herbe. Plusieurs points viennent noircir le tableau. Tout d'abord, la gestion des différentes scènes entre elles a souvent tendance à bugger.

Des images disparaissent sans raison et une utilisation intensive de l'option texte fera souvent planter le *PC*. De plus, Il faut aussi faire attention à l'usage des couleurs entre tous les éléments car les palettes ne sont pas toujours compatibles.

La principale faiblesse de cet utilitaire et que la conversion de la démo en fichier .EXE ne fonctionne pas vraiment. Il est donc impossible de montrer son travail à des amis s'ils n'ont pas le logiciel. De plus, le fichier obtenu est énorme (le mien faisait 4.5 Mo !).

Ceci dit, Demomaker est un bon programme qui satisfaira le passionné de démo que la programmation en assembleur rebute. Sa simplicité d'utilisation le rend très agréable à manipuler mais on se retrouve vite limité dans la création et l'innovation (manque d'options). Espérons qu'une nouvelle version plus complète et sans bugs est à l'étude. (Demomaker, Collection Soft de Micro Application, Prix B).

Morgan Feroyd

EN BREF

CONFIGURATION

PC 286 à 16 MHz au minimum ;
Ecran : EGA,VGA ;
Mémoire : 640 K minimum ;
Contrôle : Clavier ou souris ;
Installation disque dur : préferable ;
place occupée : 530 K ; temps d'installation : 2 minutes.

UNE IDEE A DEVELOPPER

Demomaker sur *PC* est une bonne innovation mais sa réalisation aurait mérité d'être plus soignée et approfondie. Il est certain qu'il pourrait facilement exploiter les capacités de l'ordinateur avec un meilleur rendement. C'est un utilitaire très sympathique mais qui ne remplace en rien la vraie programmation de démo (en assembleur essentiellement).

POSSIBILITES TECHNIQUES

Les possibilités de Demomaker sont assez impressionnantes : options d'affichage de texte, d'image, de scroll, d'étoiles et de barres. De nombreux paramètres peuvent être modifiés : positionnement dans l'espace, vitesse, trajectoire (sinus et cosinus), effets de rotation de scroll et de couleurs, épaisseur des barres, etc. Possibilités de fondus par zoom, luminosité, cadre, horizontal ou vertical. L'importation de fontes, de texte et d'images est possible (format PCX ou GIF pour les dessins).



Edito

**Aventuriers en tous genres, réjouissez-vous : *Dune II* est là ! Il complètera à merveille votre collection de jeux de stratégie.
Si vous ne vous sentez pas l'âme d'un Fremen, vous aurez sûrement plaisir à incarner l'Avatar dans le sublime *Ultima Underworld II*.
Avec *Rome ad 92*, vous troquerez les huit vertus contre les vices des Romains décadents dans un jeu en 3D isométrique particulièrement vivant. Et n'oubliez pas : seul le signe des Anciens vous protégera de l'éruption du Vésuve et vous ouvrira la voie du Bene Gesserit...**

Morgan Feroyd



DUNE II

Après *Dune*, Virgin Game sort une nouvelle version du jeu fondée sur le roman de Frank Herbert. Réalisé par une autre équipe, *Dune II* est très proche de l'ambiance du monde original. Ce jeu de stratégie est une des plus splendides réalisations du moment.



MATÉRIEL NÉCESSAIRE

PC 386 sx minimum.
Mémoire requise : 570 ko (DOS) + 1 Mo (XMS) pour les voix digitalisées.
Modes graphiques : VGA/MCGA.
Cartes sonores : Sound Blaster et SB pro (conseillée), Adlib, Tandy, Roland.
Contrôle : clavier, souris conseillée.
Média : 5 disquettes 3"1/2 HD.
Installation sur disque dur : obligatoire (15 mn environ).
Espace requis : 8 Mo.
Jeu en français.
Manuel en français.
Protection : par manuel.



VERSIONS :

Prévu sur *PC* pour la mi-février et sur *Amiga* pour début avril.



17
INTERET

PC

Editeur : Virgin Games; Conception : Joe Bostic; Graphismes : A. Powell, J. Bostic. Musique et bruitages : F. Klepacki, D. Okahara. Voix digitalisées : D. Bundy, F. Klepacki, G. Sperry, E. Shults, J. Stainer.


L'Empereur Frederick IV en personne ! Son point de vue est simple : par n'importe quel moyen, Dune ne doit être gérée que par une seule et même maison. Menez la vôtre vers la victoire et vous contrôlerez l'épice.

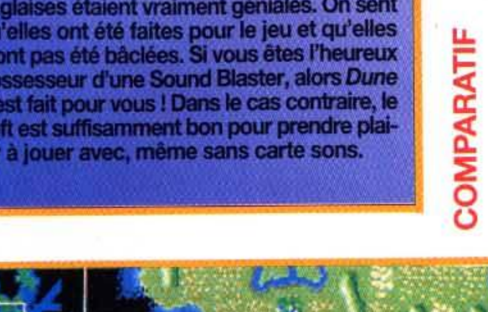
L'épice ! Ressource principale de l'Empire. On ne peut en trouver que sur Dune, la planète des sables. Utilisée par la guilde de l'espace pour les voyages intersidéraux, l'épice est une vraie drogue et une denrée rare. Elle transforme le corps et l'esprit. La dépendance est tellement forte que la situation économique de tous les peuples en dépend. Désireux d'organiser la production au mieux, l'Empereur a envoyé trois maisons de nobles pour régler le problème. Comment ? C'est très simple ! La maison qui prendra le contrôle de la planète sera l'unique fournisseur de l'épice. L'enjeu est de taille ! Pour y parvenir, tous les moyens sont bons. C'est donc une longue lutte sans merci qui s'engage sur cette planète mystérieuse où rôdent des vers géants et des peuplades aux yeux bleux appelés Fremens.

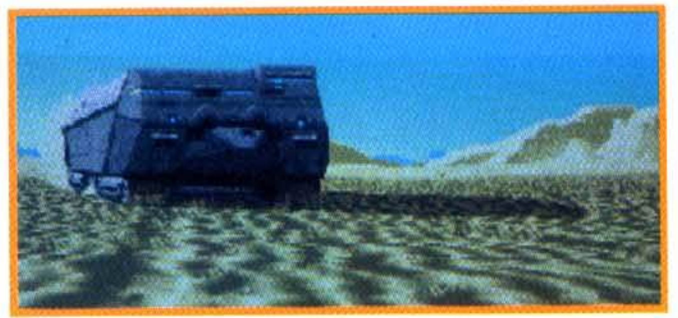
Le mentat des Harkonnens vous explique la mission. Son langage révèle le côté malsain du personnage. Grâce à ses conseils, vous deviendrez le Feyd Rautha de la saga.



A PROPOS DES DIGITALISATIONS

Comme le dit Thierry dans son avis, les voix digitalisées sont primordiales dans ce jeu. Dans cet ensemble très réussi, les voix apportent un atout notable à l'ambiance. Chaque action est ponctuée d'une brève digitalisation. Nous n'avons pas encore entendu la version française, mais les voix anglaises étaient vraiment géniales. On sent qu'elles ont été faites pour le jeu et qu'elles n'ont pas été bâclées. Si vous êtes l'heureux possesseur d'une Sound Blaster, alors *Dune II* est fait pour vous ! Dans le cas contraire, le soft est suffisamment bon pour prendre plaisir à jouer avec, même sans carte sons.







COMPARATIF

SIMCITY, CIVILIZATION ET DUNE II

Dune II reprend certains aspects de *Simcity* et de *Civilization*. En effet, il faut construire des bâtiments pour réussir à mener certaines actions. Ensuite, il faut gérer vos troupes et développer des stratégies de conquête. *Simcity* insiste plus sur la création et la gestion d'une ville et *Civilization* sur l'évolution d'un peuple au fil du temps. A cheval entre ces deux genres, *Dune II* n'en est pas moins intéressant. Plus récents que les autres, il exploite nettement mieux les capacités graphiques et sonores du *PC*. Est-ce que le fond est plus important que la forme ? A vous d'en juger. De toute façon, ce sont là trois excellents produits que je vous conseille.



Le scénario de Civilization est un plus. Là, il ne s'agit pas uniquement de faire la guerre.

La séquence d'introduction est superbe. Elle vous met tout de suite dans l'ambiance du jeu. Il est regrettable que de telles images n'interviennent pas pendant les missions...

Réalisé par Westwood, concepteur d'*Eye of the Beholder I* et *II*, Dune II est une vraie merveille de technicité. **Même si le jeu n'a rien de vraiment original la qualité de l'ensemble le classe actuellement au rang des meilleurs jeux de stratégie sur micro.**

Vous voilà donc membre de l'une des trois maisons. Les Atreïdes représentent, en quelque sorte, les gentils. Leurs mœurs les rapprochent de notre civilisation. Leur atout principal est la haute technicité dont ils s'entourent. Les Ordos forment un peuple plus partagé, à la recherche permanente de leur profit. Ni pacifistes, ni violents, ils sont plutôt sournois. Cette maison n'est pas tirée du roman, contrairement aux autres. Les Harkonnens, peuple brutal, sans sentiment et sans justice, représentent le Mal.

Une fois que vous avez choisi une famille, un mentat vous est assigné. Cet être suprêmement intelligent, source inépuisable de connaissances, vous enseignera et vous indiquera vos missions. Au cours de l'une d'elles, vous pourrez faire appel à lui pour obtenir des informations complémentaires.

MISSION 1 :





Votre base est située sur un sol rocailleux et stable car c'est là que vous allez construire toutes vos installations. Vous incarnez les Ordos en vert.



La première chose à faire est de construire une centrale d'énergie. Les crédits de départ doivent être investis rapidemment si vous voulez vous en sortir.



Pendant que la centrale est en construction envoyez une unité explorer les alentours. Vous venez de découvrir un gisement d'épice (en orange) !

SEQUENCE ... SEQUENCE ... SEQUENCE ... SEQUENCE ...



Votre maison débarque sur la planète. Nombre des hommes à son bord périront pendant les batailles qui vont s'engager. Mais c'est le prix à payer pour contrôler l'épice ! Il va falloir faire la preuve de vos talents de stratège.



En plein désert la bataille fait rage. Comme on le sait la victoire passe par la gestion de la production. L'économie est donc primordiale. Comme on ne peut pas réparer les véhicules (c'est d'ailleurs regrettable !) il faudra mettre en marche les turbines des usines. Et les Shaddocks pompaient, pompaient...

Le jeu est composé de dix missions. Les premières vous permettent de vous familiariser avec les nombreux équipements mis à votre disposition par la suite. Puis, ça commence à se corser (normal dans une histoire d'épice !). Vous devrez anéantir la présence ennemie sur le territoire à conquérir. A chaque fois, vous devrez choisir sur la carte votre prochaine destination. Le décor pendant les missions est une vue aérienne de la région. **Les graphismes, très clairs, rendent la position des nombreux éléments de jeu très lisible** : base, troupes d'infanterie, chenillettes, centrales d'énergie (à vent), raffineries, radar, silos, etc. Plus vous progressez, plus l'équipement mis à votre disposition s'étoffe. **La jouabilité de l'ensemble est excellente**. Même dans les moments intenses de combat et d'énervement tout se déroule comme si le programme était très simple. Pas un bug, pas un ralentissement ! Les voix digitalisées (qui seront en français) sont vraiment géniales ! Lorsque vous cliquez sur une unité elle vous répond comme dans la réalité. Par exemple un talkie-walkie fera de légers grésillements. De même, le volume sonore s'adapte selon la distance qui vous sépare d'un bruit. Quel rendu !

En mission 3, un radar peut se révéler très utile. Il repère toutes les unités dans un diamètre défini et vous précise si elles sont amies ou ennemies.

DUNE : LE LIVRE

Franck Herbert est connu à travers le monde entier pour avoir écrit la saga de *Dune*. Son succès n'est pas dû à l'originalité de la planète qu'il a créée - du sable et de la rocaille à perte de vue sous un soleil de plomb-, mais plutôt à la complexité de l'intrigue et au magnétisme de ses personnages. Les Fremens sont les seuls de l'univers à oser défier les immenses vers de sable pour cultiver l'épice (denrée procurant d'étranges songes précognitifs). Les Harkonnens étaient l'unique grande famille implantée sur cette planète avant l'arrivée des Atréïdes. Ceux-ci, sous la conduite du jeune Paul Atréïde, connaîtrons un avenir bien mouvementé. Mais je ne vous en dis pas plus, lisez plutôt cette grande série.

Vous pouvez commander chacune de vos troupes, ou laisser l'ordinateur les diriger.

Très vite cette simulation économique tourne à la guerre ouverte. Il est regrettable de ne pas pouvoir s'allier à une autre maison au cours des missions. Ce qui limite l'ampleur du jeu. Un effort de ce côté aurait diminué la vision restrictive du monde. Le jeu y aurait gagné en intérêt. Mais rien n'est jamais parfait...

Malgré la difficulté du jeu, les nombreuses sauvegardes permettent de progresser. Ce soft est tellement accrocheur que vous aurez du mal à éteindre votre ordinateur avant la deuxième mission... la troisième... la fin du jeu ? Alors n'hésitez pas, *Dune II* est un bon produit qui mérite l'attention de tous.

Morgan Feroyd

CONSEILS DU MENTAT LOH



Pour exploiter cette épice il faut construire une deuxième infrastructure : c'est la raffinerie. Elle est indispensable pour chaque partie. En effet, sans l'épice vous ne gagnerez pas d'argent et ne pourrez pas financer votre campagne.

La moissonneuse récolte l'épice. Une fois que vous aurez exploré toute la zone autour de la base, pensez à laisser une chenillette en protection. Ici, un Harkonnen (en rouge) veut attaquer la moissonneuse.



Une fois le danger écarté et la moissonneuse pleine, l'épice sera stockée dans la raffinerie. Vos crédits augmentent et atteignent la barre fatidique des mille crédits. Mission accomplie, vous pouvez passer à la suite !



...SEQUENCE ... SEQUENCE ... SEQUENCE ... SEQUENC

17 INTERET

REFLEXION STRATEGIE

Génial ! *Dune II* est un excellent jeu de stratégie. Même s'il ne fait pas preuve d'une grande originalité, la réalisation est vraiment parfaite.

PRIX  **D**

PRISE EN MAIN 17

L'ensemble du jeu est en français. La séquence d'introduction vous met dans le bain. Une fois la partie commencée il est très dur de s'arrêter. C'est une drogue !

GRAPHISMES 16

Ils sont classiques et beaux. Visuellement l'ensemble est clair et donne une bonne idée du monde de Dune.

ANIMATION 15

L'animation n'est pas vraiment transcendante. Toutefois elle est «propre» et, quelque soit le nombre d'actions en cours, de vitesse constante. Simple mais efficace !

MUSIQUE 16

Les musiques sont de qualité. On retrouve des sonorités de *Dune I*. Dommage qu'un genre iMUSE n'est pas été adopté.

BRUITAGES 18

Oui ! Encore ! Les voix digitalisées sont splendides. Le volume change automatiquement en fonction de la distance qui vous sépare du lieu où il y a du bruit.

JOUABILITE 17

Le jeu réagit toujours très bien. Pour certaines scènes complexes c'est un exploit. La souris est agréable et très pratique.

DIFFICULTE DIFFICILE

Les deux premières missions sont assez simples, mais passé ce cap cela se complique. Il faut faire preuve de beaucoup de réflexion pour gérer au mieux sa base.

DUREE DE VIE 17

De nombreuses heures seront nécessaires pour réussir les missions (excepté les deux premières). Alors de là à finir les dix stades qui composent le jeu...

AVIS

THIERRY : OUI ! Le principal atout de *Dune II* est le recours permanent à des voix digitalisées. Sans carte Sound Blaster ou compatible le jeu perd beaucoup de son intérêt. Même si des softs de type *Simcity* ou *Civilization* m'attirent moyennement, je trouve que l'ensemble est très plaisant. Les missions sont différentes à chaque niveau et on apprend ainsi à gérer les possibilités qui sont offertes petit à petit. Passé le cap de la pemière mission on a envie d'aller plus avant. C'est prenant en fait !
Il est regrettable que la vue du terrain soit toujours identique. Des zooms auraient été appréciables par moment (combat, gestion de la base, etc) pour mieux visualiser l'action et pour renforcer l'ambiance réaliste du monde. Malgré son manque d'originalité, la bonne réalisation de *Dune II* donne l'impression que ce jeu va faire parler de lui !
Je pense que c'est un bon investissement, à condition de posséder une Sound Blaster.

Thierry Guilard

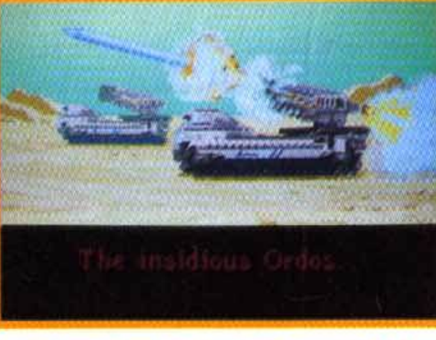


Les Atreïdes utilisent des moyens technologiques avancés. Dans les missions supérieures, le choix de la maison donne accès à certaines unités plutôt qu'à d'autres. Alors n'oubliez pas que les Fremens peuvent prendre partie dans le conflit. Avec qui s'allieront-ils ? Et vous, saurez-vous tirer parti de la fantastique puissance des vers ?





BLASONS DES 3 MAISONS



Les Ordos offrent un juste milieu entre le Bien et le Mal. Mais parfois la neutralité n'est pas la meilleure solution. Il faut savoir s'impliquer dans la vie, non ?



Voici les célèbres troupes Harkonnens. Réputées implacables, ce sont de vraies machines de guerre. Adrianne... !

ET D'UNE ET DE DEUX !

Même si *Dune I* et *II* n'ont pas été réalisés par la même équipe de programmeurs (ce n'est donc pas une suite), ils ont de nombreux points communs. Il s'agit de contrôler la planète pour être le seul producteur d'épice dans l'univers. Pour cela, il faut gérer un capital d'argent, d'hommes et de matériel et prendre sous contrôle les différents secteurs de Dune. Les aspects wargames sont assez similaires dans les deux versions. Même le thème musical du deuxième épisode se rapproche parfois des superbes musiques du premier. Tant mieux car elles sont splendides ! Heureusement chacun à ses propres atouts. Le premier mêle le jeu d'aventure linéaire et visuel à la stratégie. Cela crée un ensemble rythmé et donne l'impression de diriger les Atreïdes. Pour ces raisons, il est aussi plus facile. Le deuxième volet est beaucoup plus axé sur la simulation économique. L'absence de séquences animées le rend plus répétitif. Les voix digitalisées (encore !) rendent l'ensemble très prenant.

3614 TILT



A PARTIR DE
LA MI-DECEMBRE:

1 HEURE EN 3615
VOUS DONNE ACCES
AU 3614
POUR LE RESTE
DE LA JOURNEE

ULTIMA UNDERWORLD II

PC

LABYRINTH OF WORLDS

**Le voilà ! L'enfant prodige du *PC* a fait un petit.
Avec *Ultima Underworld II*, on peut dire que vous ne serez pas déçu.
Même s'il n'a rien de révolutionnaire par rapport à son grand frère,
il développe et approfondit certains aspects pour donner un jeu de rôles extraordinaire. Le retour du fils de la vengeance va frapper !
Avatar, prépare-toi à affronter de nouveau le Gardien...**

Editeur : Origin/E.A ; Distributeur : Exasoft; Conception : Paul Neurath ; Scénario original : Richard Garriott ; Programmation : Doug Church, J. Fleming, M. Leblanc, F. Lim, J. Maiara, D. Schmidt, T. Stellmach, G. Travis ; Bruitages : Rob Wallace ; Musique : John Miles, Jon Backley, Dan Schmidt ; Graphismes : Doug Wike, James Dollar, Josh White et bien d'autres...

**Superbe ! La plupart des créatures ont des positions impressionnantes.
Ce loup blanc n'en est-il pas la preuve vivante ?
Du moins, aussi longtemps que vous le laisserez faire...**

Un an après la sortie d'*Ultima Underworld*, l'équipe d'Origin sort le deuxième tome de la série. Quand on tient un filon, et un bon, on ne le lâche pas ! L'aventure fait suite à *Ultima VII*. Après avoir libéré le royaume de Britannia du joug du Gardien, l'Avatar (vous) se rend à la cour de Lord British. Il y est convié pour fêter les moments de paix et de prospérité du royaume. Mais à peine êtes-vous arrivé que le ciel s'assombrit soudainement. Un grand voile noir recouvre le castel. Vous voilà prisonnier, avec tous les convives, dans cette gigantesque demeure.

Le Gardien a encore frappé ! Pour être reconnu roi de Britannia, il vous a enfermés dans une gigantesque pierre noire. L'ultimatum est simple : votez tous pour moi ou mourrez de faim avec les autres invités. Mais c'est sans compter sur les grandes capacités de l'Avatar. Vous n'incarnez pas les huit vertus pour rien ! Si seulement vous parveniez à trouver huit gemmes miniatures à travers tout le pays, vous pourriez briser cette barrière magique qui vous sépare du monde. **Alors, en avant vers les souterrains de ce donjon et vers la quête des huit pierres noires qui sauveront le pays.**

Underworld II est assez semblable à *The Stygian Abyss* (le premier *Underworld*). Les principales routines de programmation sont les mêmes.

Il est dommage qu'un plus gros effort n'est pas été fait pour améliorer considérablement le jeu. Par exemple, la création des personnages est identique. Il aurait été agréable d'inclure de nouveaux portraits. Heureusement, il ne s'agit pas d'un vulgaire data disk. La mission est originale et profite de nombreux efforts au niveau des graphismes. **Tout d'abord, la fenêtre d'écran a été agrandie de 30%**. Les graphismes sont nombreux, variés et très beaux. Le monde prend vraiment un caractère réaliste. Des dizaines de nouvelles textures ont été ajoutées. Elles donnent à la 3D une impression de relief que l'on ne trouvait pas autant dans *The Stygian Abyss*.

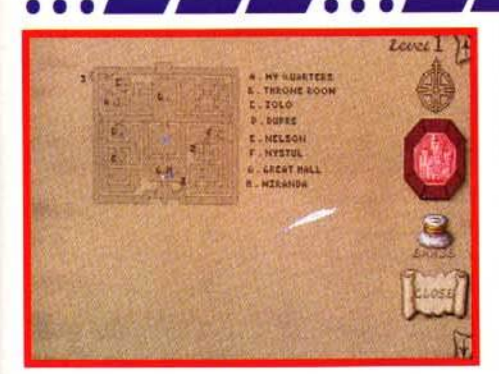
La plupart des dessins et des sprites ont été affiné : finis (ou presque) les gros pixels lorsque l'on est trop près d'un ennemi. Malheureusement, ces amélio-

PREMIE



**Home, sweet home. Voici vos quartiers.
Bien que ce feu de cheminée semble agréable, il ne faut pas traîner.
Ramassez toutes vos affaires pour vous préparer à l'aventure. Et n'oubliez rien.**

SEQUENCE... SE



Comme dans le premier volet de la série, la carte est gérée en auto-mapping. Le cristal rouge à droite permet de passer d'un monde à l'autre. Il y en a neuf (en comptant le château) et chacun comprend huit niveaux.



L'apparence est parfois trompeuse... Ce troll enfermé par des gobelins est en fait très sympathique. Il vous rendra bien des services. Entre autres, il exterminera tous les gobelins du niveau. Alors, rangez cette arme.



Cette gemme, située au cinquième sous-sol du château, vous permet d'accéder aux différents mondes extérieurs.
Seules les facettes illuminées sont accessibles. Elles font office de portes tridimensionnelles.

rations ralentissent légèrement le jeu (mais il n'était pas possible de faire autrement). De toute façon, cela reste jouable avec un *386 dx* en détail maximum (il y a quatre niveaux de détail).
Les musiques sont plutôt décevantes. Bien que d'une excellente qualité, elles ne créent pas une atmosphère aussi prenante que celles du premier volet. Les bruitages, quant à eux, sont simples mais efficaces : bruit de pas, grincements et claquements de portes, etc.
La quête n'est pas vraiment difficile. Durant toute la progression, je n'ai pas rencontré de réelles difficultés. **L'ensemble des missions est très rythmé et agréable à jouer**. Bien que la durée de vie soit inférieure à celle du premier jeu, elle est largement suffisante pour vous occuper quelques mois et prendre d'assaut le Message in a Bottle.
La magie est très complète : pas moins de 49 sorts de tous genres sont disponibles. Le système de sauvegarde n'a pas changé.
Vous pouvez toujours en faire quatre.
L'ergonomie a été améliorée, les icônes sont regroupées en bas à droite. La gestion à la souris est par contre légèrement moins bonne que dans *Underworld*.
Dans l'ensemble, Underworld II n'innove pas énormément. Mais il est évident qu'un chef d'œuvre est difficilement améliorable. Les quelques points positifs, avec les graphismes surtout, rendent le jeu vraiment agréable.
On devient accro de cette technique au point de ne plus supporter le «case par case». Si vous avez aimé le premier épisode, précipitez-vous sur le deuxième.
Ce jeu n'est disponible que sur *PC*. Alors pourquoi ne pas faire comme bon nombre d'entre nous et en acheter un rien que pour y jouer ?
De toute façon, on ne peut laisser Britannia dans cette facheuse posture. Compagnons, en avant !

Morgan Feroyd



MATÉRIEL NÉCESSAIRE :

PC 386 sx minimum
(*386 dx* ou plus vivement conseillé).
Mémoire requise :
566 Ko (RAM libre) + 2,5 Mo (EMS).
Modes graphiques : VGA/MCGA.
Cartes sonores :
AdLib, Sound Blaster et SB pro, Roland.
Contrôle : clavier, souris, joystick.
Média : 5 disquettes 3"1/2 HD.
Installation sur disque dur :
obligatoire (20 mn environ).
Espace requis :
13 Mo (avec les sons digitalisés).
Jeu en anglais.
Manuel en français.
Protection : aucune.

RS PAS : DE LA COUR À LA CAVE



Dans la deuxième pièce, un passage secret (dans le mur nord) permet d'accéder à la salle où vous avez entreposé vos runes magiques. De là, une porte vous donne accès à un couloir qui fait le tour du château.



Ce rat est innofensif tant que l'on ne lui cherche pas noise. Derrière lui, la porte des escaliers pour descendre de deux niveaux. Mais, allez d'abord dans la salle du trône. Puis, voyez Dupré dans ses quartiers.



Dupré vous remettra la clé de la porte du corridor. Mais votre quête ne se limite pas à la recherche des gemmes noires. Il faudra aussi régler les nombreuses et mystérieuses intrigues qui se trament à la cour.

QUENCE... SEQUENCE... SEQUENCE... SEQUENCE...

18 INTERET

JEU DE RÔLES

Ce qui se fait de mieux en jeux de rôles. Bien ficellé ce soft passionant tire pleinement parti des nouvelles techniques. Et pouvoir parler à des alliés est génial.

PRIX **F**

PRISE EN MAIN 15

La boîte de jeu est décevante. Mais la clarté du manuel, la facilité d'utilisation et l'engouement que l'on ressent le rendent assez accessible. Il faudra s'habituer au sytème de contrôle du personnage.

GRAPHISMES 18

Les déformations sur les murs ont disparu, la richesse du décor est impressionnante, la finesse des dessins mappés surprenante. Que de qualités pour un seul jeu !

ANIMATION 18

Même si l'affichage est légèrement plus lent que dans *The Stygian Abyss*, tout est très fluide. De plus, les personnages ont des attitudes très réalistes : ils tombent à la renverse, ils "posent", etc.

MUSIQUE 15

De très bonne facture. Dommage qu'elles ne soient pas aussi prenantes et adaptées à la situation que dans le premier épisode.

BRUITAGES 15

Le stress ! La résonnance des pas sur le marbre est totalement angoissante. On peut regretter qu'il n'y ait pas plus de voix digitalisées au cours de l'aventure.

JOUABILITE 15

Le maniement est assez instinctif et bien conçu. Mais la gestion souris n'est pas encore totalement au point. Il est dorénavant possible de se déplacer au joystick.

DIFFICULTE MOYENNE

On peut choisir entre deux niveaux de difficulté. L'ensemble reste assez facile et on ne bloque pas pendant des heures au même endroit.

DUREE DE VIE 15

Le jeu n'est pas difficile, mais le complexe souterrain est très vaste. Les niveaux sont petits et nombreux (voilà un bon système !). Il y en a 72 au total.



VERSIONS
Le jeu sortira à la mi-février sur *PC* uniquement.

SOUTERRAINS : 2 e PARTIE

Tester une suite est toujours difficile. Une fois habitués au système, nous en voulons toujours plus. A l'époque, *Ultima Underworld* avait eu 20 ! Même s'il péchait par quelques maigres défauts, c'était surtout son originalité pour l'époque qui l'a démarqué. Aujourd'hui, on sait que c'est un bon système et on veut voir d'autres choses. Avec ce deuxième volet, il n'y a rien d'hallucinant. L'ensemble a été amélioré mais n'est pas aussi novateur qu'il y a an. Déclaré jeu de l'année 92, c'est ce qui se fait de mieux dans le genre. Mais, ça, tout le monde le sait ! Alors si ce test vous paraît assez critique, en relativisant on peut quand même dire que c'est un grand hit !



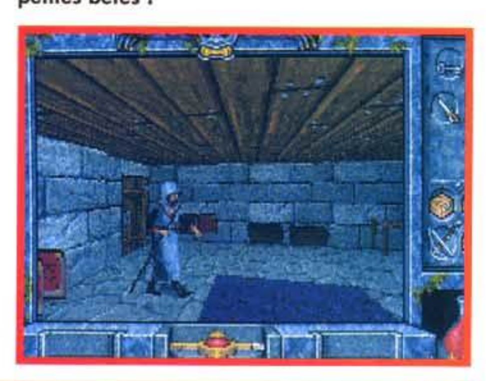
Les champs de force que l'on trouve dans les mondes extérieurs sont sans pitié : Si vous ne portez pas de gantelets spéciaux, ils vous empêcheront systématiquement de passer.



Dans le repaire de l'Ant. Cet arbre vivant n'est pas très accueillant ! Réduisez-le en fagot de bois. Ensuite scrutez bien les alentours. Sur le côté gauche vous trouverez une épée bien intéressante...



Ahhh ! Le Yéti est parmi nous ! Champion du monde des glaces toute catégorie, il vous réserve quelques souvenirs percutant de votre passage en ce lieu. En combat à distance, il se transforme en lanceur professionnel... de boules de neige ! Quelle imagination ces petites bêtes !

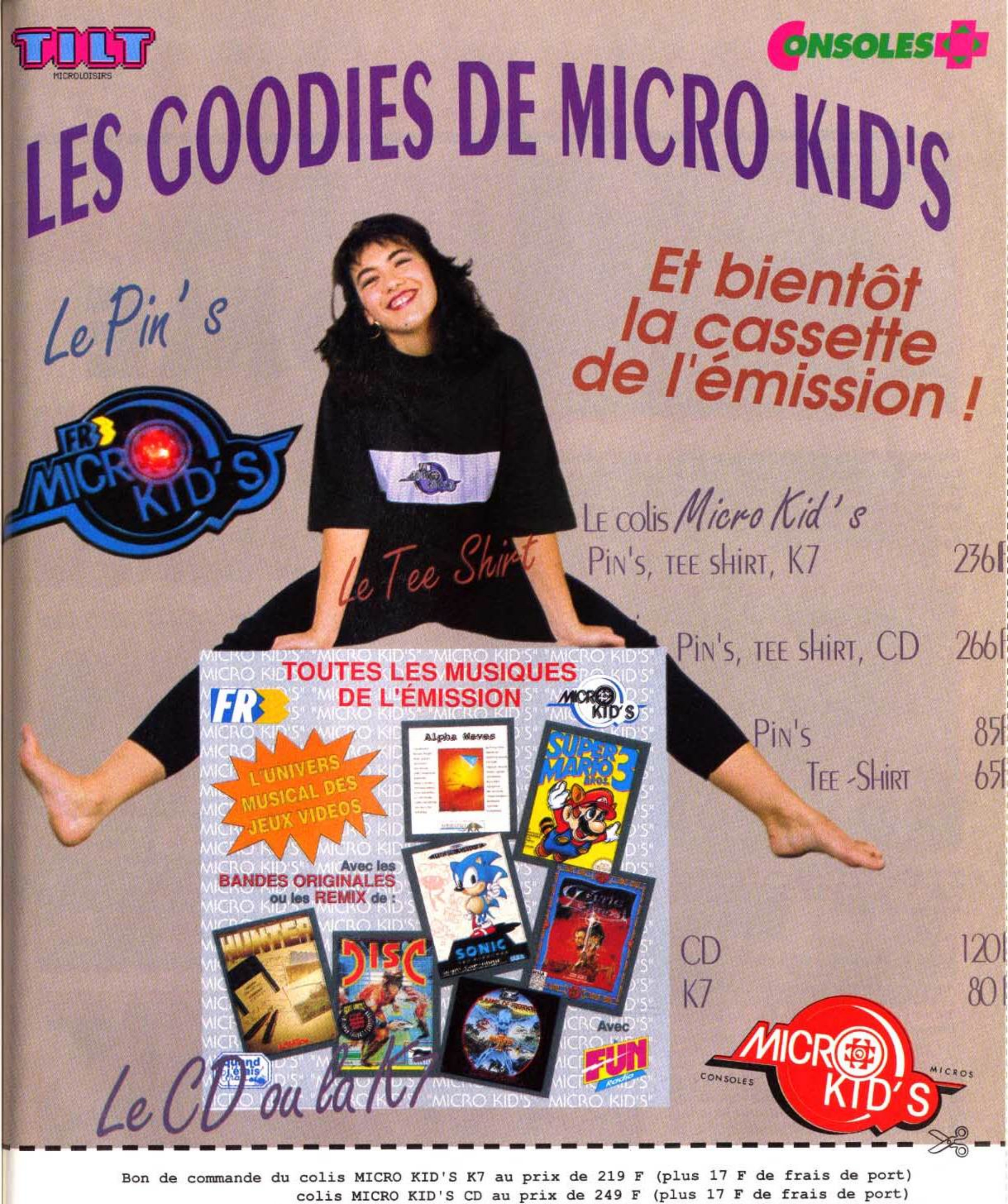


Nystul est le magicien de la cour. Pour vous, il inversera l'énergie néfaste des gemmes noires... Comme vos autres mentats, il vous enseignera son art.

COMPARATIF UNDERWORLD II CONTRE LEGENDS OF VALOUR



Avec la sortie de *Legends of Valour*, beaucoup se sont posé la question de savoir s'il est meilleur qu'*Underworld*. Bien que reprenant les même techniques, ces deux jeux ont chacun leurs atouts. *Legends of Valour* est moins bien réalisé techniquement, mais est plus riche, plus profond et laisse une grande liberté au joueur. Ici, il n'est nullement question de missions imposées ou de royaume en danger. *Labyrinth of Worlds* profite de la beauté de ses graphismes et d'un caractère plus linéaire qui facilite l'accès au jeu. L'ergonomie d'ensemble est nettement meilleure que pour *Legends of Valour*.



Bon de commande du colis MICRO KID'S K7 au prix de 219 F (plus 17 F de frais de port)
colis MICRO KID'S CD au prix de 249 F (plus 17 F de frais de port)

A retourner à : «La boutique MICRO KID'S» 30, rue Eugène Carrière 75018 PARIS

ACCOMPAGNE D'UN CHEQUE LIBELLE A L'ORDRE DE : «La boutique MICRO KID'S»

NOM :.......................................PRENOM :.......................................

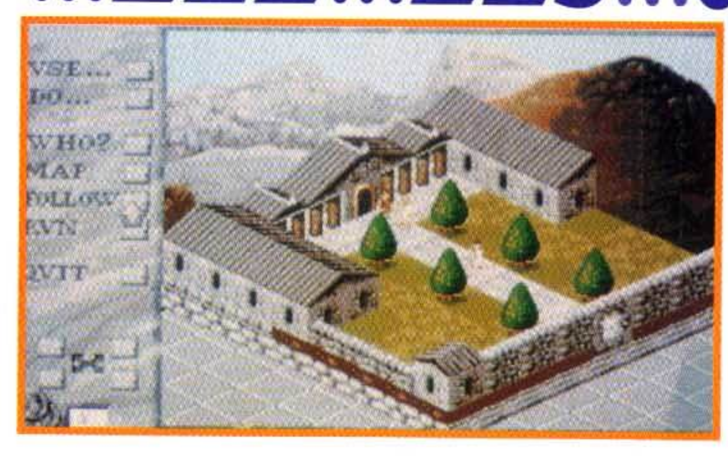
ADRESSE :...

CODE POSTAL :............... VILLE :...

TEE-SHIRT ;Taille (M, L et XL, ou de 8 à 14 ans) : ....

Coloris (gris chiné, blanc, noir) : ....Logo de couleur mauve ou vert :................

Signature des parents :

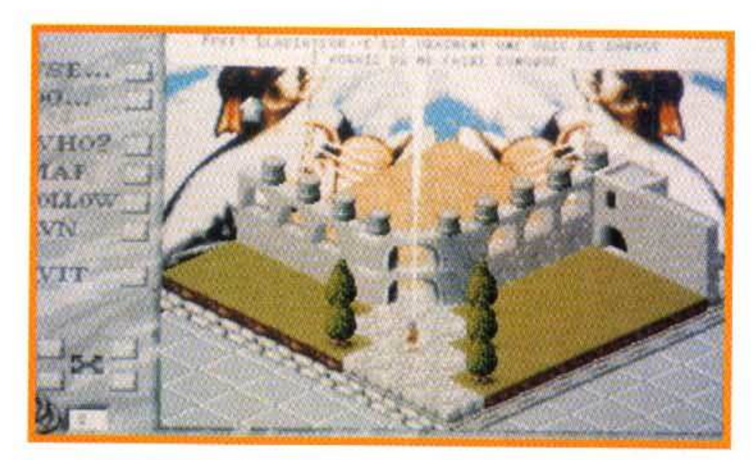


Le consul Seganus Megadrivus prend la fuite en compagnie de son esclave ! Heureusement, l'icône «Follow» vous permet de suivre automatiquement n'importe quel personnage.

AMIGA

ROME AD 92

Remarquablement bien conçu et bourré d'humour, ce jeu d'aventure passionnant vous propose d'explorer des villes grouillantes de personnages incroyablement vivants. Un soft irrésistible qui va -soyez en sûr-, vous coller pendant des heures à l'écran de votre *Amiga* !



Notre héros s'orientera t-il vers une carrière de gladiateur ? A vous de décider de la meilleure manière de gravir les échelons de la réussite sociale.

Editeur : Millenium; Conception : Steve Grand et Ian Saunter; Programmation : Andi Smithers, Alan McCarthy; Graphismes : Paul Dobson, Ian Harling, Ben Levitt; Bande-son : Richard Joseph; Documentation : Ann Grand.

Fini les super-héros, les chevaliers courageux ou les valeureux aventuriers ! Cette fois, vous allez incarner Hector, un esclave minable, lâche et prétentieux, qui rêve de devenir le plus glorieux empereur de Rome (rien que ça...).Le jeu est entièrement géré à la souris et vous déplacez votre personnage en cliquant dans le décor, en lui indiquant une direction, ou bien en cliquant directement sur la destination souhaitée sur la carte générale. Hector se ballade dans Herculaneum, sa petite ville natale, dans laquelle chacun vaque à ses occupations : le prêtre par exemple, va jusqu'à la bergerie pour chercher quelques moutons à sacrifier tandis que les plus riches discutent en se prélassant dans l'eau tiède des thermes.

Et c'est cette impression de vie qui fait tout le charme du soft... Même Hector peut prendre l'intiative d'aller se ballader si vous ne lui donnez pas d'ordres assez intéressants à son goût.

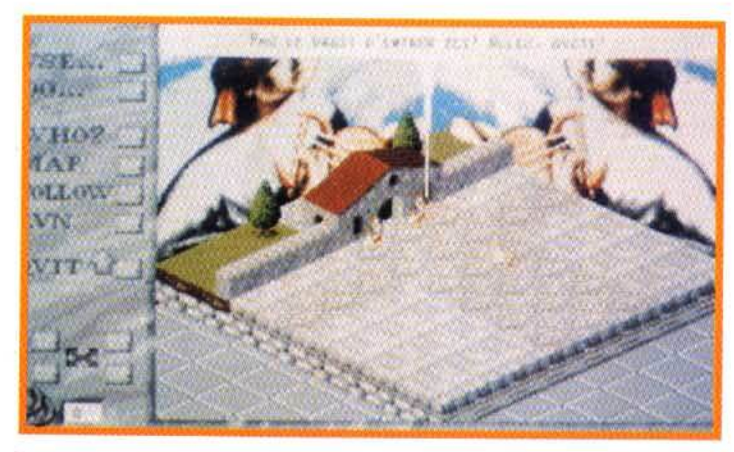
Les actions disponibles varient en fonction de la situation (saluer, menacer, voler, vendre, acheter, etc.), et Hector peut à tout moment héler n'importe quel passant par un «Hé, dites donc !» pas très gracieux, mais rédigé en français (les dialogues sont bourrés d'humour et remarquablement bien traduits). La conversation (sous forme de bulles de BD) se limite à peu de chose, mais c'est suffisant pour que notre ami arrive à obtenir les informations et les objets dont il aura besoin pour partir pour Rome et déjouer l'ignoble complot qui se trame contre l'Empereur. Lors de votre ascension sociale, vous commanderez des troupes et vous dirigerez jusqu'à cinq groupes de personnages.

Doté d'un humour digne d'Astérix (le consul s'appelle Seganus Megadrivus !), et parfois un peu noir, *Rome AD 92* est un des jeux les plus attachants que j'aie pu voir et son excellente réalisation (graphismes et bruitages, simplicité du système de jeu) ne gâte rien ! Si vous avez envie d'un jeu d'aventure simple et passionnant, courez l'acheter !

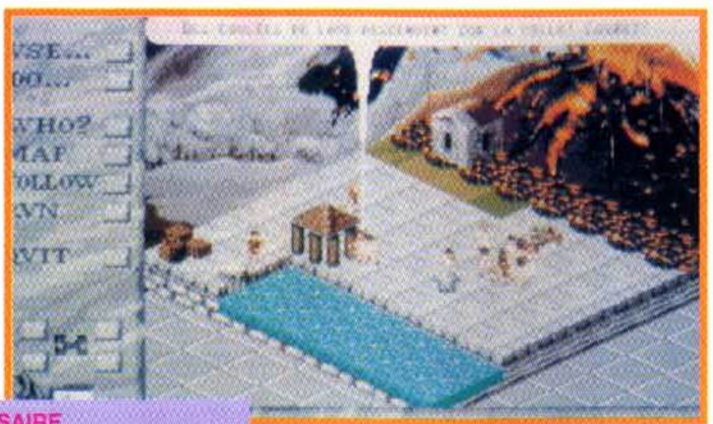
Marc Lacombe



Les séquences intermédiaires sont illustrées par de superbes images parfois agrémentées de quelques animations.



Cette villa est bien gardée, et pour cause... De sombres intriguants y préparent un complot de grande envergure !





C'est la panique sur le port ! Les gens courent dans tous les sens et se bousculent en hurlant... Il va vous falloir trouver un moyen d'échapper à la catastrophe qui menace la ville.

MATERIEL NECESSAIRE
Amiga tous modèles.
Mémoire requise : 1 Mo.
Contrôle : souris.
Média : 3 disquettes 3"1/2.
Installation sur disque dur : non.
Jeu en français.
Manuel en anglais.
Protection : liste de codes.



La carte générale de Rome. Elle permet de repérer l'emplacement des différents bâtiments et de sélectionner une destination, mais aussi de surveiller les mouvements de la population.

AVIS

MORGAN : OUI ! Encore un bon jeu sur *Amiga* ! Exploitant une période historique très amusante, *Rome AD 92* est une réussite. Les bruitages sont réalistes (dans certains tableaux, il ne manque que le doux chant des mouettes pour se croire au bord de la mer). La traduction est bien réalisée, si l'on ne tient pas compte des quelques problèmes d'alignement dans les menus de sélection. Alors, si vous vous prenez pour *Alix* (de la BD du même nom) et que vous aimez les jeux d'aventures bien faits, je vous conseille de faire comme moi et d'aller l'acheter dans les jours qui viennent.

Morgan Feroyd

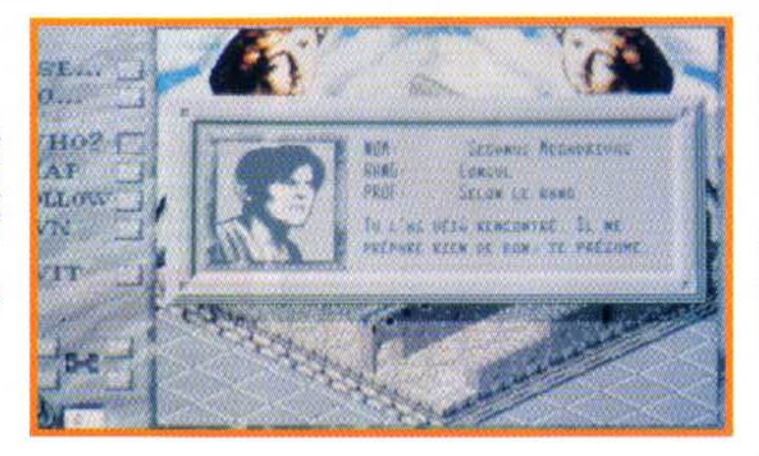




Les rues de Rome sont particulièrement animées : vous pourrez assister à l'ouverture du marché aux esclaves, ou à des combats de gladiateurs ou encore faire une partie de dés à l'auberge. La ville vit toute seule sans que vous ayez à intervenir !

Cliquez sur l'icône «Who?» et vous obtiendrez la fiche d'identité de n'importe quel passant !





VERSIONS
Rome AD 92 est disponible sur *Amiga* et *PC*. La version *ST* n'est pas prévue.

17 INTERET

VOS PREMIERS PAS DANS L'EMPIRE ROMAIN

Au début du jeu, n'espérez pas être traité autrement que comme un misérable esclave à peine digne d'adresser la parole à quiconque !









Même si l'habit ne fait pas le moine, voler la toge de cet insouciant baigneur ne peut pas vous faire de mal.





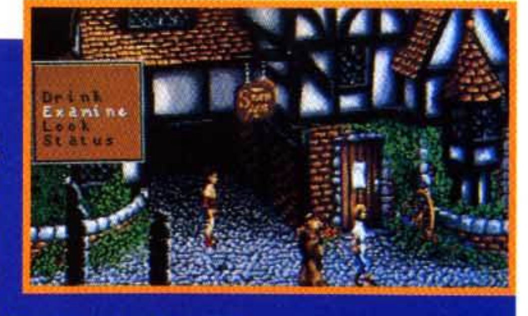
Trouvez ensuite un coin isolé pour l'enfiler discrètement... et voilà ! Juste à votre taille !







Ah ! C'est mieux ! On vous traite déjà avec un peu plus de respect, et vous ne devriez plus avoir de problèmes de communication.



COMPARATIF : LES FASTES DE ROME FACE À LA TENTATION DE LURE.
Même si sa présentation est complètement différente (3D isométrique), *Rome AD 92* est fondé sur un système similaire à celui utilisé par Revolution Software dans *Lure of the Temptress* (aventure animée façon *Indy IV*). On y voit en effet également des personnages dirigés par l'ordinateur qui dicutent entre eux sans s'occuper de vous, vaquent à leurs occupations, et semblent donc avoir une vie propre.
Mais, alors que les personnages de *Lure* n'étaient pas plus d'une dizaine, ceux de *Rome AD 92* sont bien plus nombreux et il n'est pas nécessaire de suivre tel ou tel personnage pour sentir la vie grouiller autour de vous (peut-être en partie grâce à la carte générale sur laquelle on peut observer les mouvements de la population).

AVENTURE

Méfiez-vous, ce jeu est tout de suite passionnant et il est tellement drôle et si bien conçu que vous n'en décrocherez qu'une fois que vous l'aurez terminé !

PRIX **D**



PRISE EN MAIN 17

Le manuel résume en trois petites pages le fonctionement du jeu, et profite de la place qui reste pour faire un historique de l'Empire romain, plein d'humour.

GRAPHISMES 16

La 3D isométrique est du plus bel effet, et les personnages, hauts comme deux Lemmings et demi, sont très détaillés. Il y a de superbes images intermédiaires.

ANIMATION 15

L'animation des personnages est remarquable et tous semblent vraiment vivants. Le scrolling par contre, qui s'effectue par blocs entiers est un peu saccadé.

MUSIQUE 16

De superbes musiques accompagnent le jeu, comme dans un peplum. Des trompettes annoncent l'ouverture du cirque.

BRUITAGES 17

Excellents ! Orage, frémissement de l'eau, bêlements de moutons, cris des mouettes, ressac des vagues... Jamais on était allé aussi loin dans un soft de ce genre.

JOUABILITE 15

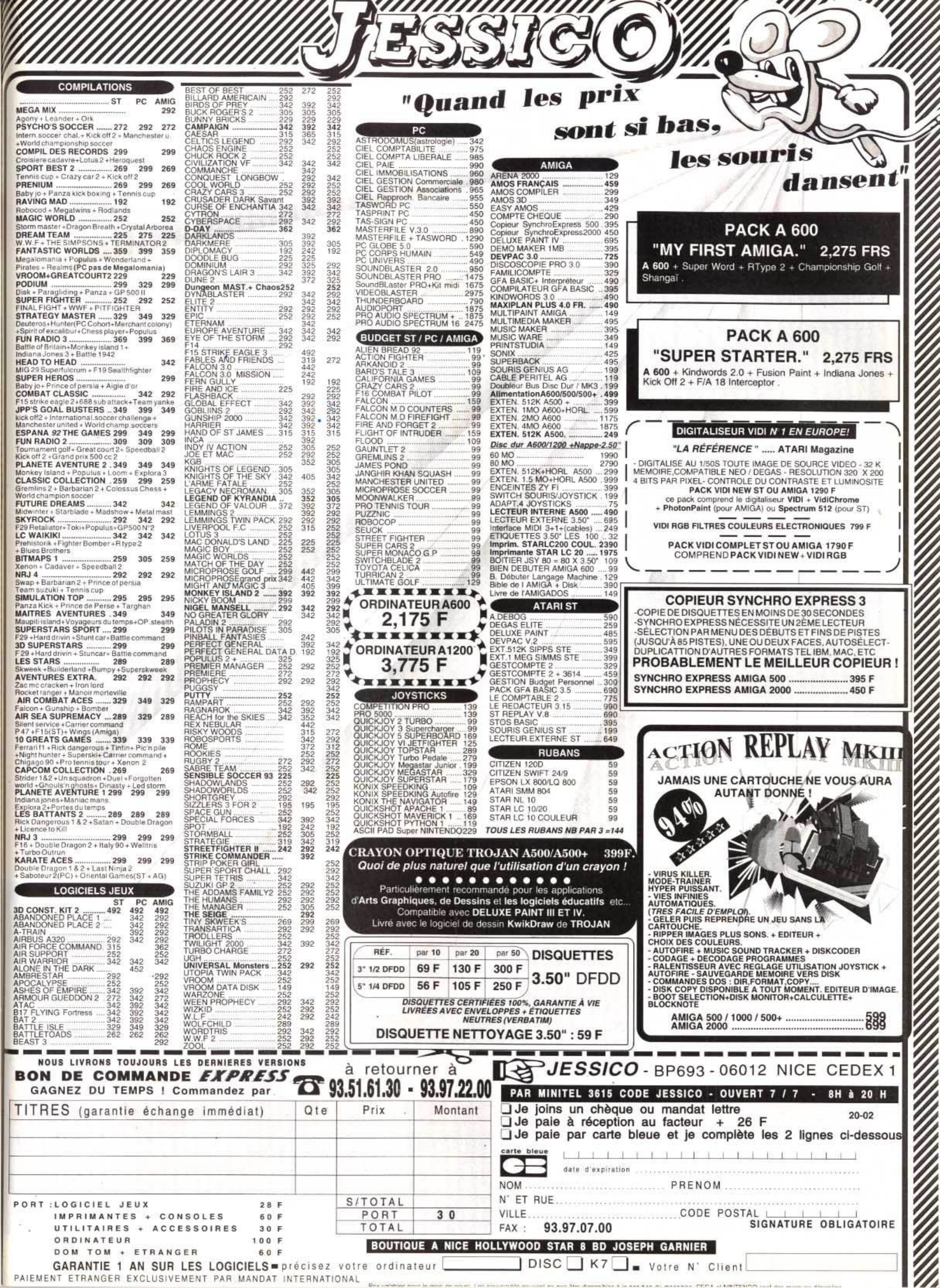
Le maniement est très simple (pas de problème pour une adaptation console !). Le curseur de la souris manque de précision.

DIFFICULTE MOYENNE

Les évènements s'enchaînent de manière assez logique, ce qui vous permettra de progresser facilement dans le scénario.

DUREE DE VIE 16

Le jeu comprend six niveaux, c'est-à-dire six cartes de villes disposant de dizaines de personnages et de lieux différents !


JESSICO
"Quand les prix sont si bas, les souris dansent"
COMPILATIONS
ST PC AMIG
MEGA MIX ... 292
Agony + Leander + Ork
PSYCHO'S SOCCER ... 272 292 272
Intern. soccer chal. + Kick off 2 + Manchester u. +World championship soccer
COMPIL DES RECORDS 299 299
Croisiere cadavre+Lotus 2 +Heroquest
SPORT BEST 2 ... 269 299 269
Tennis cup + Crazy car 2 + Kick off 2
PRENIUM ... 269 299 269
Baby jo + Panza kick boxing + Tennis cup
RAVING MAD ... 192 192
Robocod + Megatwins + Rodlands
MAGIC WORLD ... 252 252
Storm master +Dragon Breath +Crystal Arborea
DREAM TEAM ... 225 275 225
W.W.F + THE SIMPSONS + TERMINATOR 2
FANTASTIC WORLDS ... 359 399 359
Megalomania + Populus + Wonderland + Pirates + Realms (PC pas de Megalomania)
VROOM+GREATCOURT2 229 229
PODIUM ... 299 329 299
Disk + Paragliding + Panza + GP 500 II
SUPER FIGHTER ... 252 292 252
FINAL FIGHT + WWF + PITFIGHTER
STRATEGY MASTER ... 329 349 329
Deuteros+Hunter(PC Cohort+Merchant colony) +Spirit of excalibur+Chess player+Populus
FUN RADIO 3 ... 369 399 369
Battle of Britain+Monkey island 1+ Indiana Jones 3 + Battle 1942
HEAD TO HEAD ... 342
MIG 29 Superfulcrum + F19 Sealthfighter
SUPER HEROS ... 299
Baby jo+ Prince of persia + Aigle d'or
COMBAT CLASSIC ... 342 292
F15 strike eagle 2+688 sub attack+Team yanke
JPP'S GOAL BUSTERS ... 349 399 349
kick off2 + International.soccer challenge + Manchester united + World champ.soccers
ESPANA 92 THE GAMES 299 349 299
FUN RADIO 2 ... 309 309 309
Tournament golf+ Great court 2+ Speedball 2 Kick off 2 +Grand prix 500 cc 2
PLANETE AVENTURE 2 . 349 349 349
Monkey Island + Populus + Loom + Explora 3
CLASSIC COLLECTION . 259 299 259
Gremlins 2 + Barbarian 2 + Colossus Chess + World champion soccer
FUTURE DREAMS ... 342 342
Midwinter + Starblade + Madshow + Metal mast
SKYROCK ... 292 342 292
F29 Retaliator+Toki+Populus+GP500 N°2
LC WAIKIKI ... 342 342 342
Prehistorik +Fighter Bomber +R type 2 + Blues Brothers
BITMAPS 1 ... 259 305 259
Xenon + Cadaver + Speedball 2
NRJ 4 ... 292 292 292
Swap + Barbarian 2 + Prince of persia Team suzuki + Tennis cup
SIMULATION TOP ... 295 295 295
Panza Kick + Prince de Perse + Targhan
MAITRES AVENTURES . 349 349
Maupiti island+Voyageurs du temps+OP.stealth
SUPERSTARS SPORT ... 299 299
F29 +Hard drivin +Stunt car+Battle command
3D SUPERSTARS ... 299 299
F 29 +Hard drivin + Stuncar+ Battle command
LES STARS ... 289 289
Skweek +Builderland +Bumpy +Superskweek
AVENTURES EXTRA. 292 292 292
Zac mc cracken + Iron lord Rocket ranger + Manoir morteville
AIR COMBAT ACES ... 329 349 329
Falcon + Gunship + Bomber
AIR SEA SUPREMACY ... 289 329 289
Silent service +Carrier command P47 +F15(ST)+ Wings (Amiga)
10 GREATS GAMES ... 339 339 339
Ferrari f1 +Rick dangerous + Tintin+ Pic'n pile +Night hunter + Superski+ Carrier command + Chigago 90 +Pro tennis tour + Xenon 2
CAPCOM COLLECTION . 269 269
Strider 1&2 +Un squadron +Duel +Forgotten world +Ghouls'n ghosts+ Dinasty + Led storm
PLANETE AVENTURE 1 299 299 299
Indiana jones+Maniac mans. Explora 2+Portes du temps
LES BATTANTS 2 ... 289 289 289
Rick Dangerous 1 & 2 +Satan + Double Dragon +Licence to Kill
NRJ 3 ... 299 299 299
F16 + Double Dragon 2 + Italy 90 + Welltris +Turbo Outrun
KARATE ACES ... 299 299 299
Double Dragon 1 & 2 + Last Ninja 2 + Saboteur 2(PC) + Oriental Games(ST + AG)
LOGICIELS JEUX
ST PC AMIG
3D CONST. KIT 2 ... 492 492 492
ABANDONED PLACE 1 ... 342 292
ABANDONED PLACE 2 ... 342 292
A-TRAIN ... 392 292
AIRBUS A320 ... 292 342 292
AIR FORCE COMMAND. 315 362
AIR SUPPORT ... 252 252
AIR WARRIOR ... 342 342 342
ALONE IN THE DARK ... 452
AMBRESTAR ... 292 292
APOCALYPSE ... 252 252
ASHES OF EMPIRE ... 342 392 342
ARMOUR GUEDDON 2 272 342 272
ATAC ... 342 392 342
B17 FLYING Fortress ... 342 392 342
BAT 2 ... 342 392 342
BATTLE ISLE ... 329 349 329
BATTLETOADS ... 262 262 262
BEAST 3 ... 292
BEST OF BEST ... 252 272 252
BILLARD AMERICAIN ... 292 292
BIRDS OF PREY ... 342 392 342
BUCK ROGER'S 2 ... 305 305 305
BUNNY BRICKS ... 229 229 229
CAMPAIGN ... 342 392 342
CAESAR ... 315 365 315
CELTICS LEGEND ... 292 342 292
CHAOS ENGINE ... 252 252
CHUCK ROCK 2 ... 252 252
CIVILIZATION VF ... 342 342 342
COMMANCHE ... 342
CONQUEST LONGBOW . 292 342
COOL WORLD ... 252 292 252
CRAZY CARS 3 ... 252 292 252
CRUSADER DARK Savant 392 392
CURSE OF ENCHANTIA 342 342 342
CYTRON ... 272 272
CYBERSPACE ... 292 342 292
D-DAY ... 362 362
DARKLANDS ... 392
DARKMERE ... 305 392 305
DIPLOMACY ... 192 242 192
DOODLE BUG ... 225 225
DOMINIUM ... 292 325 292
DRAGON'S LAIR 3 ... 342 392 342
DUNE 2 ... 372 325
Dungeon MAST.+ Chaos252 252
DYNABLASTER ... 292 342 292
ELITE 2 ... 342 342
ENTITY ... 292 292 292
EPIC ... 252 292 252
ETERNAM ... 342
EUROPE AVENTURE ... 342 342 342
EYE OF THE STORM ... 292 342 292
F14 ... 292
F15 STRIKE EAGLE 3 ... 492
FABLES AND FRIENDS ... 319 272
FALCON 3.0 ... 442
FALCON 3.0 MISSION ... 242
FERN GULLY ... 192 192
FIRE AND ICE ... 225 225
FLASHBACK ... 292 292
GLOBAL EFFECT ... 342 392 342
GOBLIINS 2 ... 292 342 292
GUNSHIP 2000 ... 342 392 342
HARRIER ... 342 392 342
HAND OF ST JAMES ... 315 315 315
INCA ... 392
INDY IV ACTION ... 252 305 252
JOE ET MAC ... 252 292 252
KGB ... 352 305
KNIGHTS OF LEGEND ... 305 305
KNIGHTS OF THE SKY 342 405 342
L'ARME FATALE ... 252 252
LEGACY NECROMAN. ... 305 352 305
LEGEND OF KYRANDIA ... 352 305
LEGEND OF VALOUR ... 372 392 372
LEMMINGS 2 ... 392 292
LEMMINGS TWIN PACK 292 292 292
LIVERPOOL F.C ... 252 315 252
LOTUS 3 ... 252 252
MAC DONALD'S LAND ... 225 225 225
MAGIC BOY ... 252 252 252
MAGIC WORLDS ... 252 252
MATCH OF THE DAY ... 252 252
MICROPROSE GOLF ... 299 442 299
MICROPROSEgrand prix 342 442 342
MIGHT AND MAGIC 3 ... 405 399
MONKEY ISLAND 2 ... 392 392 392
NICKY BOOM ... 299 299
NIGEL MANSELL ... 292 342 292
NO GREATER GLORY ... 342 342
PALADIN 2 ... 292 292
PILOTS IN PARADISE ... 305 305
PINBALL FANTASIES ... 242
PERFECT GENERAL ... 392 342
PERFECT GENERAL DATA D. 192 192
POPULUS 2 + ... 325 325
PREMIER MANAGER ... 252 292 252
PREMIERE ... 272 272
PROPHECY ... 292 292 292
PUGGSY ... 342
PUTTY ... 252 252
RAMPART ... 252 292 252
RAGNAROK ... 342 392 342
REACH for the SKIES ... 342 352 342
REX NEBULAR ... 442
RISKY WOODS ... 315 272
ROBOSPORTS ... 342 292
ROME ... 372 312
ROOKIES ... 252 252
RUGBY 2 ... 272 292 272
SABRE TEAM ... 252 342 252
SENSIBLE SOCCER 93 225 225
SHADOWLANDS ... 252 292 252
SHADOWORLDS ... 252 342 252
SHORTGREY ... 292 292
SIZZLERS 3 FOR 2 ... 195 195 195
SPACE GUN ... 252 252
SPECIAL FORCES ... 342 392 342
SPOT ... 192 242 192
STORMBALL ... 252 305 252
STRATEGIE ... 319 342 319
STREETFIGHTER II ... 242 292 242
STRIKE COMMANDER ... 392
STRIP POKER GIRL ... 252
SUPER SPORT CHALL. 292 292
SUPER TETRIS ... 342 342
SUZUKI GP 2 ... 252 292 252
THE ADDAMS FAMILY2 252 292 252
THE HUMANS ... 292 292 292
THE MANAGER ... 252 305 252
THE SEIGE ... 292
TINY SKWEEK'S ... 269 299 269
TRANSARTICA ... 292 292 292
TRODLLERS ... 252 252
TWILIGHT 2000 ... 342 392 342
TURBO CHARGE ... 272 272
UGH ... 252 252
UNIVERSAL Monsters .. 252 292 252
UTOPIA TWIN PACK ... 342 342
VROOM ... 252 252
VROOM DATA DISK ... 149 149
WARZONE ... 252 252
WEEN PROPHECY ... 292 342 292
WIZKID ... 252 292 252
W.L.F ... 242 292 242
WOLFCHILD ... 289 289
WORDTRIS ... 292 342 292
W.W.F 2 ... 252 292 252
ZOOL ... 252 292 252
PC
ASTRODOMUS(astrologie) ... 342
CIEL COMPTABILITE ... 975
CIEL COMPTA LIBERALE ... 985
CIEL PAIE ... 990
CIEL IMMOBILISATIONS ... 960
CIEL GESTION Commerciale . 980
CIEL GESTION Associations . 965
CIEL Rapproch. Bancaire ... 955
TASWORD PC ... 550
TASPRINT PC ... 450
TAS-SIGN PC ... 450
MASTERFILE V.3.0 ... 890
MASTERFILE + TASWORD . 1290
PC GLOBE 5.0 ... 590
PC CORPS HUMAIN ... 549
PC UNIVERS ... 490
SOUNDBLASTER 2.0 ... 950
SOUNDBLASTER PRO ... 1475
SoundBLaster PRO+Kit midi 1675
VIDEOBLASTER ... 2975
THUNDERBOARD ... 790
AUDIOPORT ... 1875
PRO AUDIO SPECTRUM + .. 1875
PRO AUDIO SPECTRUM 16 2475
BUDGET ST / PC / AMIGA
ALIEN BREAD 92 ... 119
ACTION FIGHTER ... 99
ARKANOID 2 ... 99
BARD'S TALE 3 ... 109
CALIFORNIA GAMES ... 99
CRAZY CARS 2 ... 99
F16 COMBAT PILOT ... 99
FALCON ... 159
FALCON M.D COUNTERS ... 99
FALCON M.D FIREFIGHT ... 99
FIRE AND FORGET 2 ... 99
FLIGHT OF INTRUDER ... 159
FLOOD ... 109
GAUNTLET 2 ... 99
GREMLINS 2 ... 99
JAMES POND ... 99
JANGHIR KHAN SQUASH ... 99
MANCHESTER UNITED ... 99
MICROPROSE SOCCER ... 99
MOONWALKER ... 99
PRO TENNIS TOUR ... 99
PUZZNIC ... 99
ROBOCOP ... 99
SEUCK ... 99
STREET FIGHTER ... 99
SUPER CARS 2 ... 99
SUPER MONACO G.P ... 99
SWITCHBLADE 2 ... 99
TOYOTA CELICA ... 99
TURRICAN 2 ... 99
ULTIMATE GOLF ... 129
ORDINATEUR A600
2,175 F
ORDINATEUR A1200
3,775 F
JOYSTICKS
COMPETITION PRO ... 139
PRO 5000 ... 139
QUICKJOY 2 TURBO ... 99
QUICKJOY 3 Supercharger ... 99
QUICKJOY 5 SUPERBOARD 169
QUICKJOY VI JETFIGHTER 125
QUICKJOY TOPSTAR ... 289
QUICKJOY Turbo Pedale ... 279
QUICKJOY Megastar Junior . 199
QUICKJOY MEGASTAR ... 329
QUICKJOY SUPERSTAR ... 179
KONIX SPEEDKING ... 109
KONIX SPEEDKING Autofire 129
KONIX THE NAVIGATOR ... 149
QUICKSHOT APACHE 1 ... 89
QUICKSHOT MAVERICK 1 .. 169
QUICKSHOT PYTHON 1 ... 119
ASCII PAD Super NINTENDO 229
AMIGA
ARENA 2000 ... 129
AMOS FRANÇAIS ... 459
AMOS COMPILER ... 299
AMOS 3D ... 349
EASY AMOS ... 429
COMPTE CHEQUE ... 290
Copieur SynchroExpress 500 . 395
Copieur SynchroExpress2000 450
DELUXE PAINT IV ... 695
DEMO MAKER 1MB ... 395
DEVPAC 3.0 ... 725
DISCOSCOPIE PRO 3.0 ... 390
FAMILICOMPTE ... 325
GFA BASIC+ Interpréteur ... 490
COMPILATEUR GFA BASIC .. 395
KINDWORDS 3.0 ... 490
MAXIPLAN PLUS 4.0 FR. ... 490
MULTIPAINT AMIGA ... 149
MULTIMEDIA MAKER ... 495
MUSIC MAKER ... 395
MUSIC WARE ... 349
PRINTSTUDIA ... 149
SONIX ... 425
SUPERBACK ... 495
SOURIS GENIUS AG ... 199
CABLE PERITEL AG ... 119
Doubleur Bus Disc Dur / MK3 . 199
AlimentationA600/500/500+ . 499
EXTEN. 512K A500 + ... 399
EXTEN. 1MO A600+HORL. ... 599
EXTEN. 2MO A600 ... 1175
EXTEN. 4MO A600 ... 1875
EXTEN. 512K A500. ... 249
Disc dur A600/1200 +Nappe-2.50"
60 MO ... 1990
80 MO ... 2790
EXTEN. 512K+HORL A500 ... 299
EXTEN. 1.5 MO+HORL A500 . 999
ENCEINTES ZY FI ... 399
SWITCH SOURIS/JOYSTICK . 199
ADAPT.4 JOYSTICKS ... 75
LECTEUR INTERNE A500 ... 490
LECTEUR EXTERNE 3.50" ... 695
Interface MIDI 3+1+(cables) ... 249
ETIQUETTES 3.50" LES 100 .. 32
Imprim. STARLC200 COUL. 2390
Imprimante STAR LC 20 ... 1975
BOITIER JSY 80 = 80 X 3.50" 109
BIEN DEBUTER AMIGA 600 ... 99
B. Débuter Langage Machine . 129
Bible de l AMIGA + Disk ... 390
Livre de l'AMIGADOS ... 149
ATARI ST
A.DEBOG ... 590
DEGAS ELITE ... 259
DELUXE PAINT ... 485
DEVPAC V.2 ... 595
EXT.512K SIPPS STE ... 349
EXT.1 MEG SIMMS STE ... 399
GESTCOMPTE 2 ... 329
GESTCOMPTE 2 + 3614 ... 459
GESTION Budget Personnel .. 300
PACK GFA BASIC 3.5 ... 690
LE COMPTABLE 2 ... 775
LE REDACTEUR 3.15 ... 990
ST REPLAY V.8 ... 690
STOS BASIC ... 395
SOURIS GENIUS ST ... 199
LECTEUR.EXTERNE ST ... 649
RUBANS
CITIZEN 120D 59
CITIZEN SWIFT 24/9 59
EPSON LX 800/LQ 800 59
ATARI SMM 804 59
STAR NL 10 59
STAR LC 10/20 59
STAR LC 10 COULEUR 99
TOUS LES RUBANS NB PAR 3 =144
PACK A 600
"MY FIRST AMIGA." 2,275 FRS
A 600 + Super Word + RType 2 + Championship Golf + Shangaï.
PACK A 600
"SUPER STARTER." 2,275 FRS
A 600 + Kindwords 2.0 + Fusion Paint + Indiana Jones + Kick Off 2 + F/A 18 Interceptor.
DIGITALISEUR VIDI N°1 EN EUROPE!
"LA RÉFÉRENCE" ..... ATARI Magazine
- DIGITALISE AU 1/50S TOUTE IMAGE DE SOURCE VIDEO - 32 K MEMOIRE,COMPATIBLE NEO / DEGAS - RESOLUTION 320 X 200 4 BITS PAR PIXEL- CONTROLE DU CONTRASTE ET LUMINOSITE
PACK VIDI NEW ST OU AMIGA 1290 F
ce pack comprend le digitaliseur VIDI + VidiChrome + PhotonPaint (pour AMIGA) ou Spectrum 512 (pour ST)
VIDI RGB FILTRES COULEURS ELECTRONIQUES 799 F
PACK VIDI COMPLET ST OU AMIGA 1790 F
COMPREND PACK VIDI NEW + VIDI RGB
COPIEUR SYNCHRO EXPRESS 3
-COPIE DE DISQUETTES EN MOINS DE 30 SECONDES
-SYNCHRO EXPRESS NÉCESSITE UN 2ÈME LECTEUR
-SÉLECTION PAR MENU DES DÉBUTS ET FINS DE PISTES (JUSQU'À 85 PISTES), UNE OU DEUX FACES, AUTOSÉLECT-DUPLICATTION D'AUTRES FORMATS TEL IBM, MAC, ETC
PROBABLEMENT LE MEILLEUR COPIEUR !
SYNCHRO EXPRESS AMIGA 500 ... 395 F
SYNCHRO EXPRESS AMIGA 2000 ... 450 F
ACTION REPLAY MKIII
JAMAIS UNE CARTOUCHE NE VOUS AURA AUTANT DONNE !
94%
- VIRUS KILLER.
MODE-TRAINER HYPER PUISSANT.
- VIES INFINIES AUTOMATIQUES.
(TRES FACILE D'EMPLOI).
- GELER PUIS REPRENDRE UN JEU SANS LA CARTOUCHE.
- RIPPER IMAGES PLUS SONS. + EDITEUR + CHOIX DES COULEURS.
- AUTOFIRE + MUSIC SOUND TRACKER + DISKCODER
- CODAGE + DECODAGE PROGRAMMES
- RALENTISSEUR AVEC REGLAGE UTILISATION JOYSTICK + AUTOFIRE - SAUVEGARDE MEMOIRE VERS DISK
- COMMANDES DOS : DIR,FORMAT,COPY....
- DISK COPY DISPONIBLE A TOUT MOMENT. EDITEUR D'IMAGE.
- BOOT SELECTION+DISK MONITOR+CALCULETTE+ BLOCKNOTE
AMIGA 500 / 1000 / 500+ ... 599
AMIGA 2000 ... 699
CRAYON OPTIQUE TROJAN A500/A500+ 399F.
Quoi de plus naturel que l'utilisation d'un crayon !
Particulièrement recommandé pour les applications d'Arts Graphiques, de Dessins et les logiciels éducatifs etc...
Compatible avec DELUXE PAINT III ET IV.
Livré avec le logiciel de dessin KwikDraw de TROJAN
RÉF. par 10 par 20 par 50
3" 1/2 DFDD 69 F 130 F 300 F
5" 1/4 DFDD 56 F 105 F 250 F
DISQUETTES 3.50" DFDD
DISQUETTES CERTIFIÉES 100%, GARANTIE À VIE LIVRÉES AVEC ENVELOPPES + ÉTIQUETTES NEUTRES (VERBATIM)
DISQUETTE NETTOYAGE 3.50" : 59 F
NOUS LIVRONS TOUJOURS LES DERNIERES VERSIONS
BON DE COMMANDE EXPRESS
GAGNEZ DU TEMPS ! Commandez par
93.51.61.30 - 93.97.22.00
à retourner à
JESSICO - BP693 - 06012 NICE CEDEX 1
PAR MINITEL 3615 CODE JESSICO - OUVERT 7 / 7 - 8H à 20 H
TITRES (garantie échange immédiat) Qte Prix Montant
Je joins un chèque ou mandat lettre
Je paie à réception au facteur + 26 F
Je paie par carte bleue et je complète les 2 lignes ci-dessous
20-02
carte bleue
date d'expiration
NOM ... PRENOM ...
N° ET RUE ...
VILLE ... CODE POSTAL
FAX : 93.97.07.00
SIGNATURE OBLIGATOIRE
PORT : LOGICIEL JEUX 28 F
IMPRIMANTES + CONSOLES 60 F
UTILITAIRES + ACCESSOIRES 30 F
ORDINATEUR 100 F
DOM TOM + ETRANGER 60 F
S/TOTAL
PORT 30
TOTAL
BOUTIQUE A NICE HOLLYWOOD STAR 8 BD JOSEPH GARNIER
GARANTIE 1 AN SUR LES LOGICIELS ■ précisez votre ordinateur DISC K7 ■ Votre N° Client
PAIEMENT ETRANGER EXCLUSIVEMENT PAR MANDAT INTERNATIONAL





THE DARK



Des traces sortent de la tombe... En réfléchissant un tout petit peu, on pourrait fort bien arriver à la conclusion qu'une personne (ou une chose !) est ressorti, non ?.

Editeur : Capstone ;
Développement : Symters ;
Programme : Brent Smith, Monica Suua, Robert Fiorini ;
Graphisme : Kelcey Simpson, John Garcia, Daniel Bourbonnais, Bruce Turner ;
Musique : Rob Wallace ;
Bruitages : David C.J. Tayler.

Capstone, révélé au grand public par son fabuleux jeu d'échecs, *Grandmaster Chess*, se lance dans les jeux d'aventure sur un thème de suspense/épouvante tiré d'un roman de Stephen King. Une bonne réussite pour un coup d'essai.



Vous voici dans la cabane à outils du cimetière. Récupérer les objets utiles (la lampe de poche en particulier). D'autres ne peuvent être emportés mais vous serviront peut-être sur place plus tard.

***The Dark Half* - le côté obscur qui se cache en chacun de nous - est un jeu d'aventure** adapté du roman du même nom de Stephen King, l'un des maîtres de l'étrange. Vous incarnez Thad Beaumont, un auteur à succès de livres d'horreur écrivant sous le pseudonyme de George Stark. Mais un jour, lassé de cette «mascarade», Thad décide d'écrire sous son propre nom des livres d'un autre style. Il procède à «l'inhumation» de son pseudonyme, George Stark, dans une véritable tombe.

Mais un événement mystérieux se produit : la tombe de George est ouverte et des traces de mains et de pieds s'en éloignent. **Les choses vont d'ailleurs se corser rapidement**... En effet, à peine sorti du cimetière, vous découvrez



Un gentil salon tout à fait normal, du moins en apparence. Vous pouvez fouiller à loisir, vous ne découvrirez rien de capital. A moins que...



Eh oui ! La bibliothèque cache en fait un passage secret. Il faut tout simplement la pousser pour qu'elle pivote sur ses gonds et révèle l'entrée secrète.

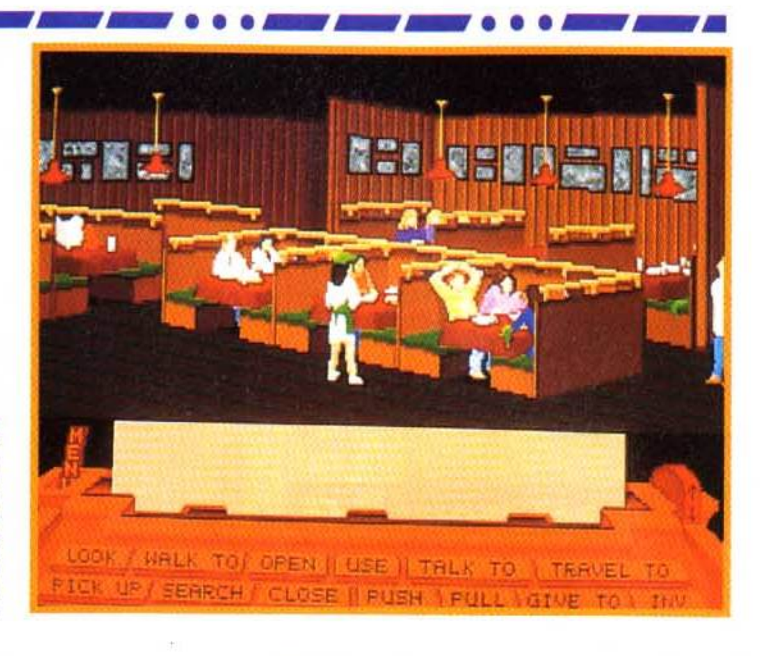


Voici votre cabinet de travail, connu de vous seul, de Liz votre ami,e et bien entendu de George Stark, votre autre moi. C'est là que vous avez écrit vos romans dont le dernier sous votre vrai nom.

HALF

MATÉRIEL NÉCESSAIRE

PC 286 minimum.
Mémoire : 570 ko (DOS) + 640 ko (RAM).
Modes graphiques : VGA/MCGA.
Cartes sonores : AdLib, Sound Blaster, Roland.
Contrôle : clavier, souris (quasi indispensable).
Média : 3 disquettes 3" 1/2 HD.
Installation disque dur : obligatoire (10 mn environ).
Espace requis : 6 Mo environ.
Jeu en anglais.



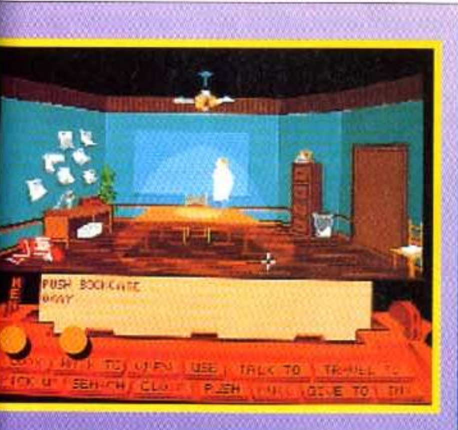
La table au premier plan est la vôtre habituellement. Mais il faudra trouver un moyen de la réserver pour fouiller la banquette, car les gens qui dînent actuellement ne se lèveront pas sur votre demande.

A peine sorti du cimetière vous trouverez la première victime : Homer Gamache le reporter. Fouillez-le pour mettre la main sur son appareil photographique, il a peut-être pris quelque chose d'intéressant !



L'examen de la voiture d'Homer révèle de sanglantes traces. Mais le pire est à l'arrière : vous allez faire une horrible découverte, la jambe de bois de la malheureuse victime.

le cadavre d'Homer Gamache, le reporter. **A mesure que l'aventure se déroule, vous allez vous rendre compte de l'ampleur du problème.** La police semble vous accuser de ce meurtre, avec quelques bonnes raisons il est vrai (empreintes digitales par exemple). Le fond de l'énigme est ce «retour à la vie» de George Stark,



Une poubelle se cache derrière la porte. Il faudra donc la refermer pour y accéder. Vous n'y trouverez qu'une feuille blanche, qui se révèlera capitale pour la suite. Pour le crayon, récupérez celui de la voiture d'Homer.



Un magasin photo : voilà une idée qu'elle est bonne ! Vous pourrez y faire développer le film de l'appareil trouvé sur le cadavre encore chaud de ce pauvre Homer décidemment trop curieux. Mais il faudra attendre l'ouverture des boutiques.

15 INTERET

AVENTURE ANIMEE

The *Dark Half* est un bon jeu d'aventure servi par une ergonomie excellente et un scénario plein de rebondissements. Mais il est vraiment très (trop ?) difficile, ce qui limite sa note.

PRIX 

PRISE EN MAIN 14

L'introduction vous explique un peu l'histoire sous-jacente et vous plonge tout de suite dans l'ambiance.

GRAPHISMES 14

Ils sont agréables mais pourraient parfois être plus travaillés.

ANIMATION 14

Votre héros se déplace vite et de manière fluide avec une gestion intelligente des obstacles du trajet. Le changement d'échelle en fonction de la distance renforce l'impression de réalisme.

MUSIQUE 16

La musique est très bien choisie, avec des thèmes alertes et d'autres franchement angoissants.

BRUITAGES 13

Ils sont fidèles mais rares, la musique constituant l'élément majeur de la bande son.

JOUABILITE 17

Une gestion tout souris quasi parfaite, qui tire avantageusement parti des deux boutons. La possibilité de se rendre directement sur un lieu connu est un «plus».

DIFFICULTE EXPERT

Il faut explorer à fond chaque lieu, noter le plus petit indice et faire de fréquents aller-retour pour progresser.

DUREE DE VIE 17

De longues heures de jeu en perspective pour les plus tenaces, mais les aventuriers moyens risquent de se décourager avant.



SILENCE ! La chambre à coucher, avec la belle Liz endormie. Inutile de chercher à la réveiller. Vous perdrez votre temps : le programme tient à préserver ses heures de sommeil ! Oui, c'est bien vous dans la glace, aucun doute n'est possible !

partie intégrante de vous-même, que vous ne pouvez éliminer en le tuant puisque vous mourriez alors du même coup.

L'aventure est difficile et très linéaire sous des apparences de grande liberté. Ainsi vous pouvez explorer à votre guise, mais le programme ne vous fera vraiment progresser que lorsque vous aurez accompli toutes les actions indispensables.

Le jeu reprend le système des aventures LucasFilm avec une fenêtre graphique surmontant les «icônes» des commandes. Ceux ci sont accessibles à la souris.



Discutez avec le patron de la taverne car il fait preuve d'un solide bon sens, et il pourra vous mettre sur la voie des choses à faire.

Les possibilités de jeu restent très étendues avec des ordres et des interactions diversifiées. Le bouton droit de la souris est utilisé judicieusement pour fournir une description des objets sans devoir passer par les commandes. Dans le même ordre d'idées, les objets «s'activent» en fonction des ordres prescrits, ce qui limite d'autant les manœuvres inutiles.

La réalisation graphique est correcte, les écrans VGA 256 couleurs agréables sans être exceptionnels pour autant. En revanche, les intermèdes animés sont bien traités et contribuent à renforcer l'ambiance oppressante tout comme la musique parfaitement adaptée aux circonstances.

The *Dark Half* est un bon jeu d'aventure, à l'atmosphère forte, mais sa grande difficulté cependant risque d'en décourager plus d'un.

Jacques Harbonn

LES MAITRES DE L'HORREUR

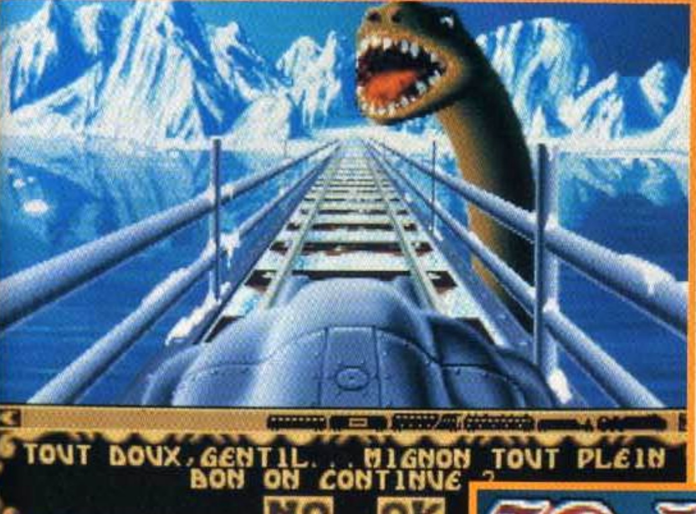
COMPARATIF

Face aux *Elvira 1* et *2* ou à *Wax Works*, *The Dark Half* semble bien sage graphiquement. Les écrans «d'hémoglobine» ne sont pas là pour vous écœurer ou vous faire frémir, mais plus simplement pour préciser la situation. Les petites saynètes animées rendent bien l'ambiance. Ainsi, au début de l'aventure, vous assisterez au meurtre d'Homer Gamache, reproduit en ombres chinoises pour renforcer le mystère. Graphiquement moins percutant, *The Dark Half* se rattrape par la qualité de son scénario et son système de jeu trés naturel.



TRANSARCTICA

PC

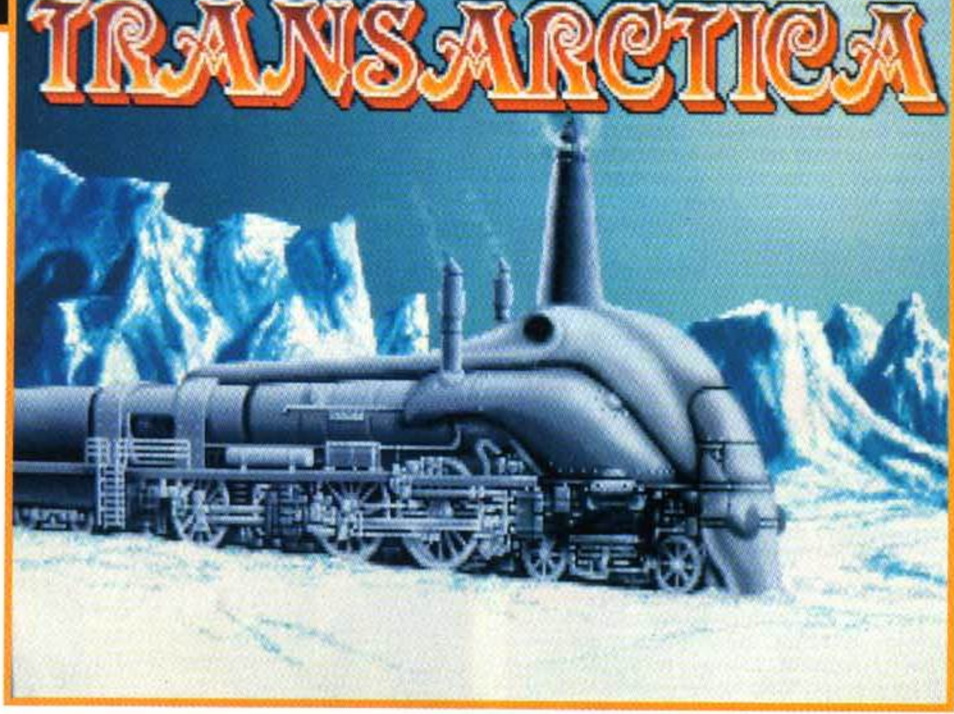


N'essayez pas de passer outre cette petite bébette, lointaine cousine anémiée du monstre du Loch Ness, sans vous être muni au préalable d'un wagon-harpon.



MATÉRIEL NÉCESSAIRE

PC 286 et supérieur.
Mémoire requise : 550 ko.
Mode graphique : VGA.
Cartes sonores : AdLib, Soundblaster.
Contrôle : souris, joystick, clavier.
Média : 1 disquette 3"1/2.
Installation sur disque dur : possible (5 mn environ).
Espace requis : 1,5 Mo environ.
Jeu et manuel en français.



Inspiré de « la Compagnie des glaces » de G.-J. Arnaud, une grande saga polaire parue dans la collection Fleuve Noir, *Transarctica* de Silmarils se déroule dans un monde glacé où ne subsistent que des réseaux ferroviaires tenus par les sbires de l'Union Viking. Bonne stratégie et décisions rapides seront indispensables pour vaincre l'Union et revoir le soleil.

Il est mort, le soleil, il est mort l'été... Et vous ne pouvez vous résigner à cette idée. Convaincu qu'il existe un moyen de le faire revivre, vous avez pris la tête des sceptiques qui refusent l'autorité de la compagnie ferroviaire et vous vous êtes emparé d'un train de six wagons, le Transarctica. Votre première tâche sera de récupérer du combustible et d'étoffer votre train avec différents wagons : wagons-canons, marchandises, casernements pour soldats, wagons à mammouths et même wagons réfrigérés, parfaitement inutiles bien sûr ! (quelle idée ?).

Le combustible qui sert aussi de monnaie locale permet de se déplacer entre 46 villes situées aux mêmes emplacements que celles de notre bonne vieille planète (une façon détournée de réviser sa géographie !). Dans les sept types de ville, vous pourrez recruter, vous armer, acheter et vendre, réparer ou recueillir des informations.

L'essentiel des actions se passe sur les voies car sitôt que vous aurez démarré, les trains de l'Union se mettront en chasse. Comme il n'apparaît sur l'écran principal que votre propre train, l'envoi de quelques espions sera indispensable pour vous renseigner sur l'éventuel passage des trains ennemis, sur les troupeaux de mammouths ou sur les hordes de loups errants et d'hommes-taupes cannibales. Les espions portent également des charges de dynamite et feront sauter des voies ou des ponts.

Un zoom permet de voir de plus près la situation et d'actionner les aiguillages.

Une grande liberté d'action et de choix est laissée au joueur. Dès que celui-ci parcourt le monde, il reçoit toute une flopée d'informations (découverte de mines, rumeurs, personnages à rencontrer, etc.) qui sont autant d'incitations à visiter des lieux précis. Ces voyages sont inévitablement interrompus par des conflits avec les autres trains. C'est dans cette phase wargame très visuelle, intuitive et ergonomique (les stratèges purs peuvent désactiver cette option) que les forces relatives des convois et leur organisation vont jouer à plein.

Prenant et rempli de rebondissements, facile à gérer, simple à comprendre et très actif, *Transarctica* vous met sur les rails pour de très, très longues nuits. Tchou, Tchoooou...

Vic Ventura







Différents écrans (salle des machines, quartier général, boudoir) permettent respectivement de contrôler et de faire varier la vitesse du train, de lancer des draisines de reconnaissance et d'envoyer des espions, de faire un bilan général de vos transactions et de sauvegarder la partie.



POUR BIEN DÉBUTER...

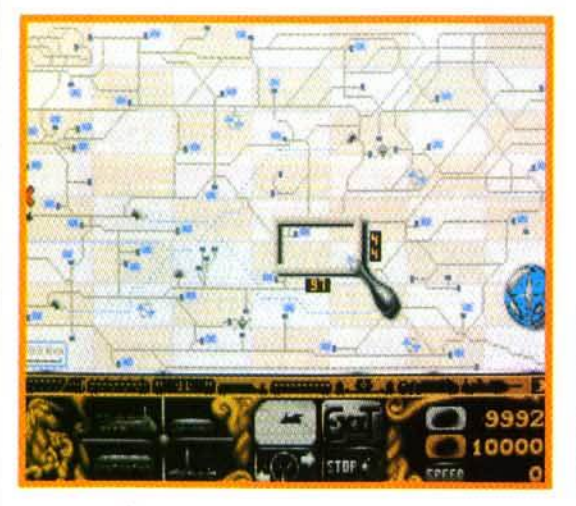
Rien ne sert d'accrocher wagon sur wagon à votre loco si vous ne pouvez les défendre contre l'Union Viking.

En premier lieu trouvez une ville où vous pourrez acheter un wagon-mitrailleuse et un wagon-casernement. Puis allez recruter des soldats dans une ville de garnison. En second lieu faites un peu de commerce pour gagner de quoi acheter une grue. C'est uniquement avec cette machine que vous pourrez efficacement exploiter les mines et, finalement, parvenir à une certaine aisance. Attention ! Dépêchez-vous de vous rendre sur les lieux où les mines sont découvertes. Car, plus vite vous y arriverez et plus grand sera votre profit !

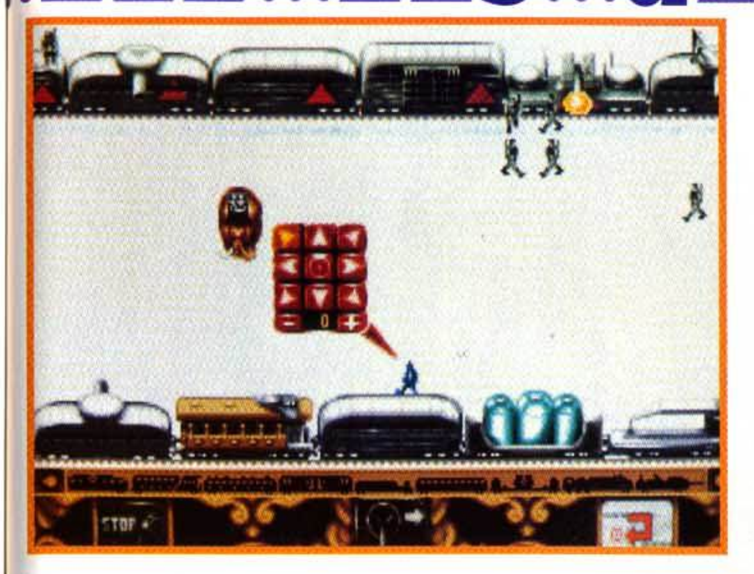


C'est dans des villes-foires comme Paris que vous trouverez des denrées à acheter et à échanger. Le conseil de la mère Denis est bien entendu d'acheter au prix le plus bas et de revendre au prix le plus haut. C'est ben vrai, ça !

La carte générale du Monde ne présente que votre propre train, les réseaux ferroviaires, les villes. Envoyez des espions ou des draisines (véhicules de reconnaissance éventuellement chargés de dynamite) pour voir si les routes sont sûres.







Les scènes de wargame, que les amateurs de stratégie pure peuvent sauter, sont l'occasion de combats sans merci. On dirige facilement les mammouths et les mercenaires avec les flèches. Des mitrailleuses et des canons ratiboisent tout ce qui bouge !



VERSIONS
Transarctica est disponible sur *PC*. Les versions *ST* et *Amiga* que nous avons vues n'étaient pas tout à fait terminées mais sont sensiblement équivalentes à la version *PC* (il faut au minimum 1 Mo de RAM pour les faire fonctionner).
Des versions *Mac* et *Falcon* sont annoncées.

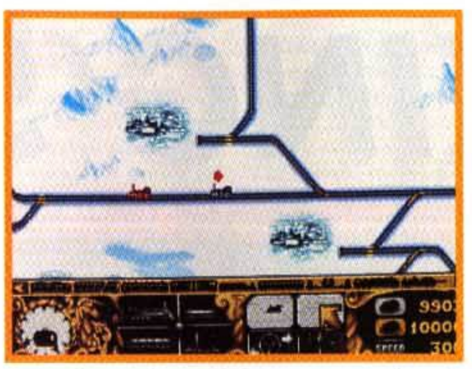
LA COMPAGNIE DES GLACES

Transartica ne fait mention à aucun moment de la saga de J-G Arnaud, «la Compagnie des Glaces», mais les références à cette série sont tout à fait évidentes. Cette œuvre, qui a dépassé récemment le 60ème épisode, un véritable roman-Fleuve (Noir!), se déroule dans un univers post-apocalyptique glacé, où ne circulent plus guère que les trains et des tribus nomades de mutants, les roux, parfaitement adaptés à ce milieu.
Tome après tome, épisode après épisode, J-G Arnaud déroule les aventures de personnages d'exception qui tentent, chacun à leur manière, de sauver la race humaine.
Des fous du Soleil à Lien Rag le métis, tous les personnages sont criants d'humanité et de réalisme. Ils viennent à tour de rôle sur le devant de la scène, tenant les lecteurs en haleine, jusqu'à en faire de véritables fans (c'est certainement ce qui est arrivé aux créateurs de *Transartica*). Si vous aimez la SF et l'aventure, je vous conseille la lecture de cette passionnante épopée éditée au Fleuve Noir.

JLJ



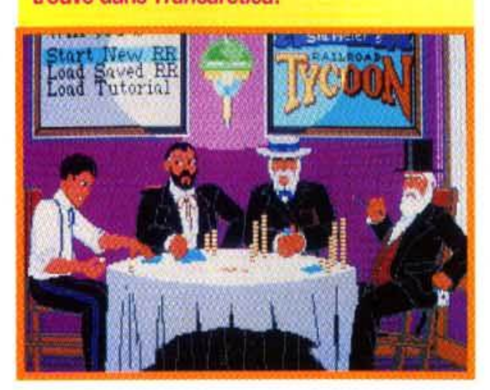
Editeur : Silmarils ; Auteur : André Rocques ; Programmation : André Roques, Louis-Marie Rocques, Michel Pernot ; Graphismes : Jean-Christophe Charter, Eric Galand, Pascal Einsweiler ; Musique : Fabrice Hautecloque.



Un petit coup de zoom vous permettra de voir de plus près si une patrouille de l'Union Viking, la compagnie qui détient le monopole du transport, ne passe pas près de votre propre train. Des wagons-vigies permettent même de voir un peu plus loin.



COMPARATIF ACCROCHEZ LES WAGONS !
Quand on parle locomotive, on pense à *Railroad Tycoon* et à *A-train*. Ces deux simulations économiques sont excellentes et très complètes ; Si le premier sait jouer sur différents niveaux de réalisme, on reprochera au second de pécher un peu par manque d'ergonomie. Plus difficiles d'accès, ils n'ont pas cet aspect « action et jeu d'aventure » qu'on trouve dans *Transarctica*.



16 INTERET

STRATEGIE AVENTURE

Comme les précédents Silmarils, ce jeu allie qualité, originalité, longue vie et bon scénario. Il mêle agréablement la stratégie et l'action saupoudrée d'aventure.

PRIX **D**



PRISE EN MAIN 16

Dix minutes suffiront, après une rapide lecture de la notice pour commencer à jouer. Une lecture plus attentive sera nécessaire pour progresser.

GRAPHISMES 16

De nombreux écrans très colorés brisent la monotonie de la ouate glacée. Cette tonalité blanc-bleu convient parfaitement au scénario et à l'ambiance de ce monde.

ANIMATION 12

Les animations assez réduites et les écrans plutôt statiques ne nuisent pourtant pas au jeu. Les séquences de wargame et de déplacement sur carte sont très plaisantes.

MUSIQUE 16

Les musiques sont différentes dans les sept types de ville. Agréables et suggestives, elles ne sont jamais agressives.

BRUITAGES 14

Tchou, Tchoooou... Quelques bruitages, alarmes, coups de canon, qui renforcent l'atmosphère du jeu.

JOUABILITE 17

Le maniement très intuitif, se fait entièrement à la souris, dans toutes les versions, avec un mode clavier et joystick. Le jeu se joue en temps réel (on peut l'accélérer).

DIFFICULTE MOYENNE

Six niveaux de difficulté. Vous serez dérouté par ce monde glacé, vaste, inconnu et dangereux, mais après quelques heures on arrive à dégager des tactiques payantes.

DUREE DE VIE 17

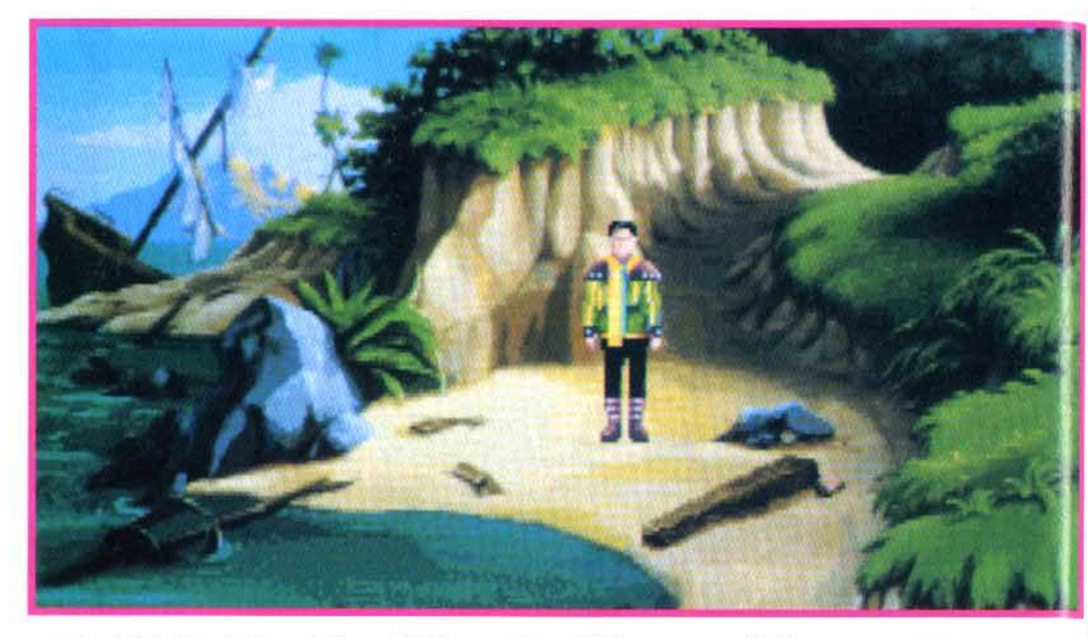
Il faut de nombreuses heures avant de trouver les villes et les endroits stratégiques. En mode wargame, vous pourrez attendre le retour du soleil en toute tranquillité...



Edito

La méga solution de ce numéro, c'est *King's Quest VI*! Des photos, les plans des labyrinthes et toutes les explications sur cette quête géniale, que vous utilisiez ou non la magie... Viennent ensuite la soluce d'*Alone In the Dark*, plans à l'appui, et celle de *Willy Beamish*. Enfin, le VRAC répond comme toujours à toutes vos questions. Envoyez-nous vite vos messages pour participer à cette rubrique. Bonne chance à tous !

Olivier Hautefeuille



KING'S QUES

HEIR TODAY GONE TOMORROW





Mais qui est ce mystérieux allié du vizir, ce malabar qui se cache dans l'ombre ? Observez bien son œil qui clignote, vous le verrez souvent dans le jeu.

Le marchand vous remettra cette carte en échange de votre anneau royal. Grâce à elle, vous pourrez vous téléporter sur les autres îles.







Lorsque vous aurez la tomate, ne la lancez surtout pas sur l'arbrisseau de droite. Il faut la donner au monstre de gauche si vous voulez terminer le jeu avec la magie.



La notice du jeu est nécessaire pour arriver à résoudre les cinq énigmes de la montagne sacrée. Les marches sont glissantes. Gare à la chute. Ahhhhhh ! Trop tard.

T VI

L'ILE DE LA COURONNE

Sur la plage, ramassez l'anneau royal. Soulevez la poutre et prenez la pièce de cuivre dans le coffret. Allez au village et parlez au mendiant qui échange des lampes. Entrez dans la boutique et discutez avec le marchand. Donnez-lui la pièce de cuivre et il vous permet de prendre un objet parmi les quatre posés sur le comptoir. Prenez l'oiseau métallique. Allez maintenant voir le bibliothécaire. Prenez le livre posé sur la table juste à l'entrée. Parlez au bibliothécaire. Fouillez l'étagère située à l'extrême droite. Ramassez le poème et lisez-le. Tentez de prendre le livre de sorts posé sur le comptoir. Ressortez et dirigez-vous







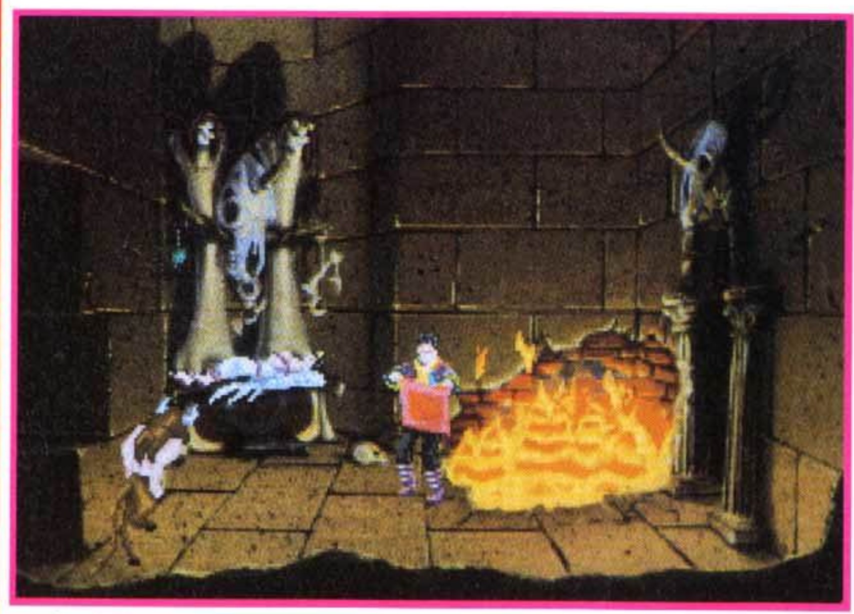




Il faudra avoir préparé le sort de pluie si vous voulez retourner une deuxième fois sur l'île des druides. Puis un orage vous évitera le pire.

Lorsque vous pénétrerez dans le jardin de la bête, une malédiction s'abattra sur vous. Ramenez-lui sa belle, cela vous évitera de finir en un horrible monstre.

...message in a bottle...





Si vous survivez aux pièges des catacombes, vous arriverez au minotaure. Le « trou », la lampe et aussi l'écharpe sont nécessaires.

vers les docks. Ignorez l'enfant qui se baigne et frappez alors à la porte du bateau.

Parlez au marin qui vous fait entrer dans sa cabine. Questionnez-le et prenez la patte de lapin. Il vous faut maintenant aller à l'entrée du palais. Discutez avec les gardes-chiens et montrez-leur votre anneau royal. Après votre petite visite au vizir, retournez voir le marchand et échangez l'anneau royal contre la carte magique. N'oubliez pas de prendre un bonbon à la menthe.

Rendez-vous au vieux chêne et actionnez l'oiseau mécanique.

Vous venez de vous faire un nouvel ami. Donnez le poème au rossignol qui va le porter à Cassima. Retournez ensuite sur la plage et utilisez la carte.

L'ILE DE LA MONTAGNE SACRÉE

Prenez la fleur et la plume de cheval. Utilisez la carte.

L'ILE MERVEILLEUSE

Parlez au coquillage ; Il vous explique qu'il ne peut pas dormir suite à une rage de dents. Bercer le en lui lisant le livre ennuyeux ramasser chez le bibliothécaire. Dépêchez-vous de prendre la perle qu'il détient. Attendez que le morceau de papier (« where ! ») s'échoue sur le bord de la plage et prenez-le. Utilisez la carte.





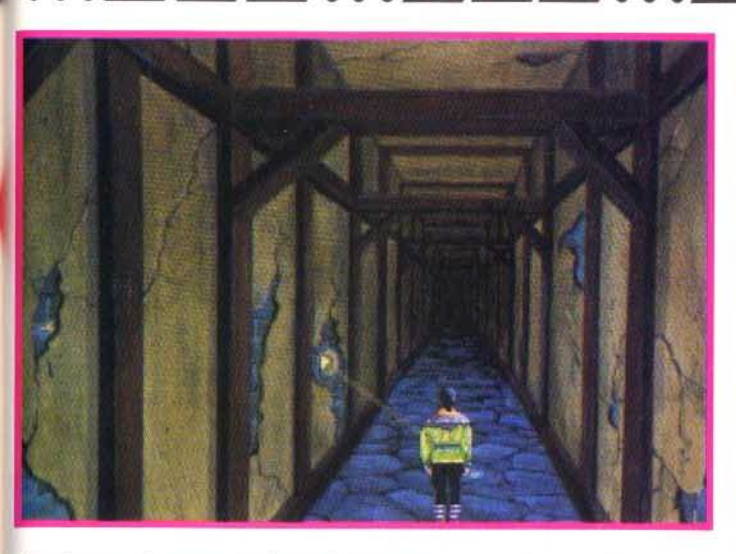




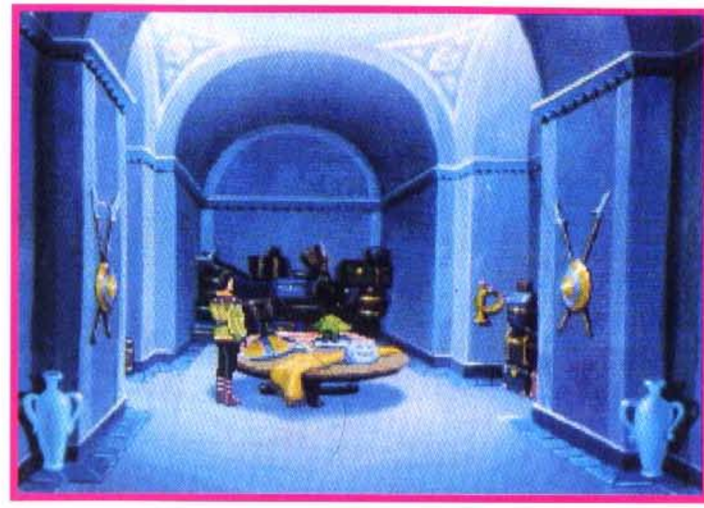
Seuls ceux qui auront choisi le côté magique de l'aventure auront accès au royaume des morts. Après un véritable parcours du combattant, ils rendront la vie aux parents de Cassima. Il serait dommage de ne pas découvrir cette partie de l'aventure car elle comporte de nombreux écrans.

Le seul moyen d'atteindre le royaume de la mort est de concocter le sort qui permet de charmer une créature de la nuit. Cela vous permettra d'apprivoiser un cheval démoniaque, qui vous y conduira. Vous aurez ainsi droit à une superbe séquence animée.





Toujours si vous utilisez la magie, vous devrez traverser de longs passages secrets pour pouvoir finalement pénétrer dans le palais.



Après avoir dit « ALIZEBU » à la porte métallique, vous découvrirez les trésors qui ont été volés par le vizir. C'est maintenant à vous de rendre justice.

L'ILE DE LA COURONNE

Retournez au village et fouillez la potiche posée devant la boutique. Vous trouvez un encrier. Entrez dans la boutique et échangez la perle contre votre anneau royal. Allez au vieux chêne et donnez votre anneau au rossignol. Faites un aller-retour entre le vieux chêne et le village, et l'oiseau vous rapporte un ruban rouge appartenant à Cassima. Ramassez-le et examinez-le, vous trouvez un cheveu de votre bien-aimée. Allez à la plage et utilisez la carte.

L'ILE MERVEILLEUSE

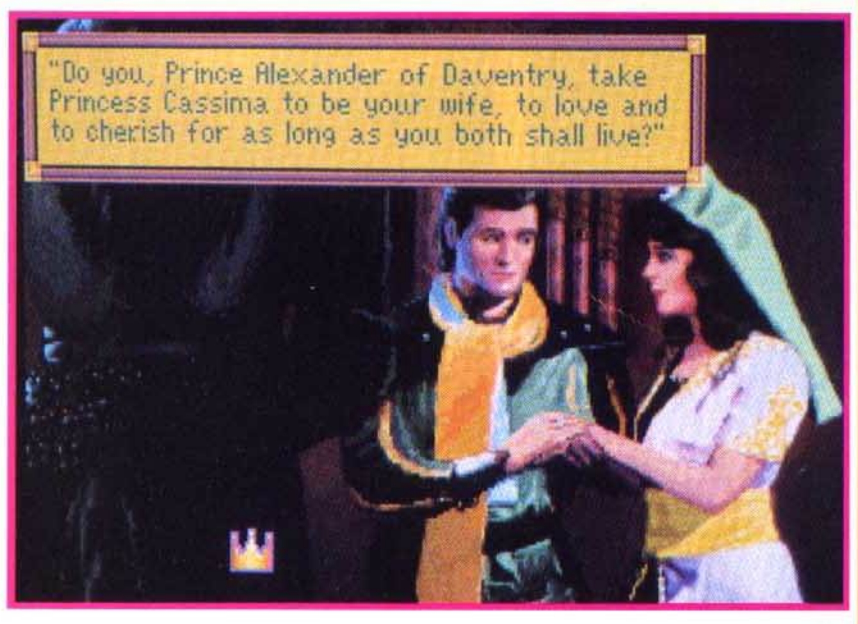
Avancez pour faire apparaître les cinq nains. Il faut utiliser un objet sur chacun d'eux. Les voilà dans le bon ordre : la fleur, l'oiseau mécanique, le bonbon à la menthe, la patte de lapin et l'encrier. Après leur départ, allez à la clairière aux livres. Là, regardez la toile d'araignée et tirez le fil du bas. Très vite, prenez le morceau de













DU PROCHAIN NUMERO

SUBLIME !

Après le succès retentissant de *Lemmings*, on pensait qu'il serait difficile de faire une suite digne de ce nom. Avec le deuxième volet de la série, Psygnosis ne nous a pas déçu. Le jeu est aussi bon et beaucoup plus varié. Partez à la découverte de ce nouveau monde !

TESTS

Plus jouable et plus beau que ses prédécesseurs, *Battle Chess 4000* est testé à fond par un spécialiste. Que vaut ce jeu d'échecs en Super VGA ?

INCROYABLE

Le premier jeu intégralement en 3D-relief sur *PC* arrive. Sortez vos lunettes bicolores et apprêtez-vous à faire l'un des combats les plus réels de l'espace.

AVENIR

Dans le prochain numéro, une présentation des meilleurs jeux de bornes d'arcade, ceux qui arriveront sur nos micros dans quelques mois seulement. Et quand on voit que *Street Fighter II* a été adapté sur *PC*, *ST* et *Amiga*, tous les espoirs sont permis pour l'avenir ! Quels seront les musts des prochaines années ? Virtua Racing ? Dragon Guns ? Arm Champs II ? La réponse bientôt sur vos écrans...

TESTS



Quand Sierra décide de faire des jeux avec un scénario solide et appuyé par des graphismes de grande qualité, on obtient le cinquième épisode de la saga des Space Quest. Un logiciel très prometteur...

ET, COMME TOUS LES MOIS, UNE DISQUETTE EXCLUSIVE DE DÉMOS DE JEUX !

papier accroché en haut à gauche. Il porte l'inscription LOVE. Quittez la toile d'araignée et tentez de prendre un livre parmi ceux entassés sur le sol. Discutez avec le mille-pattes géant. Allez ensuite jusqu'aux marais et prenez une bouteille de lait au pied de l'arbre-chien. Montez jusqu'au potager et cueillez la tomate gâtée. Regardez le trou dans le mur. Essayez d'attraper cette petite bestiole.
Laissez la derrière les tournesols pour le moment et passez le portail. Vous voilà sur un échiquier géant. Parlez au cheval et écoutez les deux reines. Ramassez l'écharpe rouge et retournez au potager.
Là, prenez une laitue glacée et direction la plage. Utilisez la carte.

L'ILE DE LA BETE

Discutez avec la créature suspendue à l'arbre puis offrez-lui le morceau de papier (« where ! »). Elle accepte alors de vous suivre. Avancez et jetez la laitue glacée dans la mare d'eau bouillante. Traversez et décrochez la lampe (c'est le fameux « teapot »). Poursuivez votre chemin jusqu'au jardin et et ramassez la brique sans écouter le jardinier. Ne franchissez surtout pas la grille. Retournez sur la plage et utilisez la carte.

L'ILE MERVEILLEUSE

Retournez à la clairière aux livres et rendez son rejeton au mille-pattes. Pour vous remercier, il vous offre un livre rare. Lisez-le puis rejoignez la plage. Utilisez la carte.

L'ILE DE LA COURONNE

Allez au village et lisez l'affiche placardée sur le mur. Donnez le livre rare au bibliothécaire et il vous offre son livre de sorts. Lisez-le. Vous connaissez maintenant les ingrédients nécessaires à la fabrication des trois sorts. Allez ensuite chez le marchand pour échanger l'oiseau mécanique contre la flûte. Revenez à la plage et utilisez la carte.

L'ILE MERVEILLEUSE

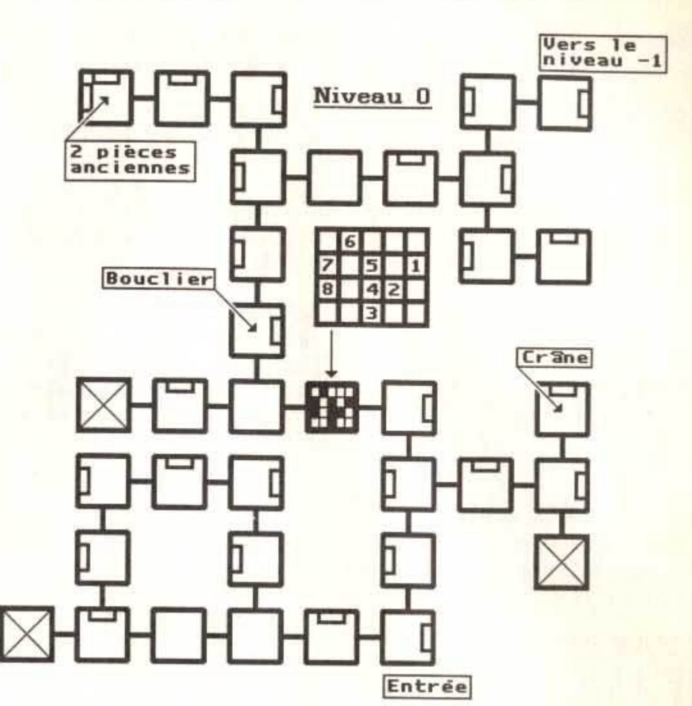
Allez au potager et jouez de la flûte devant les fleurs de tournesol. Pendant qu'elles dansent, attrapez la bête-trou. Prenez la tasse de thé sur le fauteuil. Il faut maintenant donner la bouteille de lait à l'un des bébés- choux. Saisissez-vous rapidement de la lampe trouvée sur l'île de la Bête (le « teapot ») et recueillez des larmes (elles contiennent le sel qui ne vient pas de la mer). Descendez jusqu'aux marais et utilisez la tasse de thé dans l'eau verdâtre. Discutez avec les deux frères ennemis puis donnez la tomate gâtée à celui de gauche. Il ne vous reste plus qu'à récupérer la vase avec votre tasse de thé. Rejoignez la plage et utilisez la carte.

L'ILE DE LA COURONNE

Allez voir le marchand et échangez la flûte contre la lampe. Retournez utiliser la carte sur la plage.

L'ILE DE LA MONTAGNE SACRÉE

Avant d'entreprendre quoi que ce soit, sauvegardez. Il faut escalader la falaise et pour cela, vous devez résoudre une série d'énigmes dont voici les solutions. Première énigme : enfoncez le R de « ignorance », le I de « kills », le S de « wisdom » et le premier E de « elevates ». Deuxième énigme : en vous référant à la notice enfoncez les signes correspondant aux lettres S, O, A et R. Troisième énigme : pressez le quatrième rond, puis le premier et enfin le deuxième.
Quatrième énigme : encore une fois, regardez la notice et pressez les signes correspondant aux lettres D, O, Q et G. Cinquième énigme : enfoncez le A de « all », le S de « silent », le C de « cry », le E de « the », le N de « noble » et le D de « boulders ». Si vous n'avez pas trébuché lors de votre escalade, vous voici au sommet de la falaise. Tournez en rond autour de la vieille femme et ou parlez-lui jusqu'à ce qu'elle disparaisse. En faisant attention de ne pas toucher aux baies (empoisonnées), entrez dans la petite caverne située derrière le buisson. Allumez votre lampe et vous découvrez un deuxième tunnel. De l'autre côté, cueillez une feuille de menthe puis ressortez à l'air libre. Prenez le sentier et vous vous retrouvez chez les hommes ailés. Après une séquence animée, vous êtes conduit dans les catacombes. Consultez les deux plans ci-joints pour explorer les deux labyrinthes.
Le schéma vous permettra de traverser la pièce aux dalles. Au premier niveau vous devez récupérer un crâne humain, un bouclier et deux pièces anciennes.
Ne suivez pas la princesse ailée, c'est un piège. Pour stopper le plafond qui descend, lancez la brique dans les rouages.
Lorsque vous atterrissez au niveau inférieur, allumez votre lampe et allez utiliser la bestiole-trou sur le mur indiqué sur le plan. Elle s'échappe, mais vous n'en avez plus besoin. Le Minotaure ouvre alors un passage secret. Rejoignez cette pièce et actionnez le mécanisme caché derrière la teinture. Dans l'antre du Minotaure, avancez pour qu'il vous voit
Lorsqu'il vous fonce dessus, utilisez l'écharpe rouge de la reine (vous pouvez alors crier « olé ! »). Vous récupérez une dague et une fiole d'eau venant de la marmite sacrée avant d'être reconduit en bas de la falaise. Sur la carte vous constatez que l'île de la Brume est apparue.



Niveau -1
Départ
Mécanisme derrière la tapisserie
Utilisez la "bête trou"
Minotaure
= tombeau
= trappe mortelle

L'ILE DE LA BRUME

Allez jusqu'au village et prenez un morceau de charbon et la faux. Retournez maintenant sur la

plage et utilisez de nouveau votre carte.

L'ILE DE LA BETE

Allez jusqu'au jardinet et utilisez le bouclier pour franchir la grille aux statues. Cueillez une rose et avancez. Frayez-vous un chemin avec la faux et vous voilà sous l'emprise d'une malédiction. Ecoutez la Bête qui vous remet sa bague. Sans plus tarder, retournez sur la plage et utilisez la carte.

L'ILE DE LA COURONNE

Dirigez-vous jusqu'à la demeure entourée de roses. Offrez la rose cueillie sur l'île de la Bête à la demoiselle (c'est la Belle) et engagez la conversation. Donnez-lui ensuite la bague de la Bête. Elle vous suit et vous voilà revenu à...

L'ILE DE LA BETE

Eh oui, la malédiction est enfin levée et nos deux tourtereaux s'en vont vivre des jours heureux. Mais avant, ils vous donnent une robe et un miroir magique en guise de récompense. Utilisez l'eau sacrée de l'Oracle sur la lampe contenant déjà les larmes (le « teapot ») puis utilisez la lampe sur la fontaine. Cueillez une autre rose avant de retourner sur la plage. Là, utilisez la carte.

L'ILE MERVEILLEUSE

Allez jusqu'au potager et prenez le flacon marqué « drink me ». Pénétrez sur l'échiquier géant et donnez le morceau de charbon à la Reine blanche. Elle vous offre un œuf qui contient du soufre. Retournez sur la plage et lancez l'incantation de pluie magique à l'aide du livre de sorts. Utilisez la carte.

L'ILE DE LA BRUME

Après avoir été capturé et condamné à finir brûlé vif, un orage vous sauve la vie (c'est le sort de la pluie magique qui prend effet). Hélas, la robe de la Belle disparaît en fumée. [Comme nous le verrons plus loin, la robe est nécessaire pour terminer le jeu si vous avez décidé de ne pas utiliser la magie. Dans ce cas, il ne faut pas revenir sur l'île des druides après avoir récupéré le morceau de charbon et la faux.] Ecoutez le chef des druides puis utilisez la crâne sur les braises. Utilisez ensuite l'œuf puis le cheveu de Cassima sur le crâne. Vous voilà prêt à lancer le sortilège qui permet de charmer une créature de la nuit. Retournez sur la plage et utilisez la carte.

L'ILE DE LA MONTAGNE SACRÉE

Remontez tout en haut et vous vous trouvez face à un cheval ailé tout noir. Lancez le sort précité et il vous conduit jusqu'au Royaume des Morts.

LE ROYAUME DES MORTS

Parlez avec les parents de Cassima (ils sont transparents). Faites attention aux goules. La mère de l'élue de votre cœur vous cède son ticket pour l'au-delà. Partez vers la droite et parlez à l'esprit qui flotte. Il vous parle de son fils ALI et vous offre un mouchoir. Poursuivez votre chemin jusqu'aux portes de l'enfer. Là, jouez de la musique en utilisant les os en bas à droite. Récupérez la clé tombée à terre et donnez votre ticket. Dans la caverne, regardez le cadavre et prenez le gant. Continuez droit devant et vous arrivez devant Caron. Remplissez votre tasse de thé dans les eaux du Styx puis donnez les deux pièces des catacombes à Caron. Après une petite traversée paisible, vous arrivez face à une porte close. Tentez de l'ouvrir et vous voyez qu'elle est vivante. Engagez la conversation et répondez-lui LOVE. Vous arrivez enfin jusqu'au maître des lieux. Parlez au garde et jetez le gant sur Night Mare. A son tour, il vous pose une énigme. Montrez-lui le miroir magique et vous pouvez repartir sur terre avec les parents de Cassima.

L'ILE DE LA COURONNE

Allez jusqu'au vieux chêne et donnez la rose au rossignol. Retournez au village et échangez votre lampe (le « teapot ») avec le mendiant. Vous pouvez prendre celle que vous voulez parmi les six proposées. Entrez ensuite dans la boutique et buvez le flacon « drink me » devant l'homme en noir. Maintenant, vous savez enfin qui est ce mystérieux personnage qui apparaît et disparaît sous différentes formes depuis le début : c'est un génie. Echangez votre lampe contre le pinceau. Allez derrière le palais du Vizir. Il vous faut dissoudre la plume de cheval dans la tasse de thé (qui contient déjà de la vase et de l'eau du Styx). Utilisez le pinceau sur le mur puis lancez l'incantation de la peinture magique. Il ne vous reste plus qu'à pénétrer dans la forteresse par cette porte inespérée.

DANS LE CHATEAU

Sauvegardez. Rentrez dans le cachot du milieu et discutez avec l'esprit prisonnier (c'est ALI). Donnez-lui le mouchoir. Allez jusqu'à l'armure et tirez sa main droite. Passez par le passage secret et regardez par l'orifice, vous voyez les gardes. Montez les marches et regardez par ce nouveau trou. Donnez la dague à Cassima. Continuez sur votre gauche et vous apercevez le Vizir par un autre orifice (un vrai gruyère ce palais). Allez jusqu'au bout et ouvrez la porte secrète. Dans la chambre, ouvrez le coffret et lisez la lettre (ZEBU). Ouvrez le coffre avec la clé du Royaume des Morts et prenez la lettre qui met en cause le Vizir. Sortez par le porte et vous êtes capturé puis conduit dans un cachot. Ouvrez-le avec la clé squelette du Royaume des Morts. Allez ouvrir la porte métallique en face des cachots. Parlez-lui et prononcez le mot ALIZEBU. A l'intérieur, vous trouvez des trésors, volés par le Vizir, dissimulés sous un drap. Sauvegardez à nouveau et promenez-vous dans les coursives secrètes sans vous faire surprendre par les gardes. Lorsque vous entendez la musique annonçant la cérémonie nuptiale, redescendez jusqu'aux couloirs des cachots et ouvrez la porte située au dessus des geôles. Approchez-vous des portes entrebâillées et vous voilà face au Capitaine Saladin. Montrez-lui la lettre découverte dans le coffre. Suivez-le et parlez à Cassima. Ses parents arrivent et démasquent l'imposteur. Poursuivez le Vizir en haut de la tour. Pour vaincre le génie, offrez-lui la feuille de menthe. Prenez l'épée accrochée au mur et combattez le Vizir. Lorsque Cassima le poignarde, profitez en pour l'assommer avec l'épée. Il ne vous reste plus qu'à assister à la séquence de fin. Attention, cette solution n'est pas complète. Si vous la suivez au pied de la lettre, vous terminerez avec un score de 213 sur 231. Alors, avis à tous ceux qui ont fini avec 231 sur 231. Le Message leur est ouvert !

VOUS DEVEZ AVOIR EN VOTRE POSSESSION LA ROBE DE LA BELLE, L'OISEAU MÉCANIQUE, LA DAGUE, LE MIROIR DONNÉ PAR LA BÊTE ET LA FEUILLE DE MENTHE...

Voici maintenant comment terminer l'aventure si vous avez délaissé la magie :

Vous devez avoir en votre possession la robe de la Belle, l'oiseau mécanique, la dague, le miroir donné par la Bête et la feuille de menthe. Après vous être déguisé en servante dans la tente située devant les portes du palais, vous pénétrez dans les lieux. Prenez l'escalier de gauche et attendez que les gardes vous tournent le dos. Dès qu'ils ont franchi l'alcôve au tableau, glissez-vous y rapidement. Là, cliquez sur le pilier pour vous dissimuler derrière. Dès que les gardes repartent vers le fond du couloir, sortez et posez l'oiseau mécanique au milieu du couloir. Retournez vite vous cacher derrière le pilier. Les gardes s'en vont pour quelques instants. Décrochez le tableau et prenez le clou. Ouvrez la porte d'en face et ouvrez le coffret. Lisez la lettre (ZEBU) puis ouvrez le coffre à l'aide du clou du tableau. Prenez la lettre compromettante pour le Vizir. Puis dirigez-vous vers le fond du couloir. Tournez à droite et parlez à travers la première porte. Après la réponse de Cassima, glissez la lettre sous la porte puis la dague. Retournez vous cacher derrière le pilier. Au retour des gardes, attendez qu'ils marchent vers le fond du couloir puis quittez votre cachette. Descendez les escaliers et allez vers les portes entrebâillées. Surpris par Saladin, montrez-lui la lettre puis suivez-le. Parlez à Cassima. Utilisez le miroir magique sur le visage de Cassima et tout le monde s'aperçoit de l'imposture. Le reste se déroule comme dans la solution précédente. Amusez vous bien et à la prochaine.

Thomas Alexandre

ALONE IN THE DARK

DIDIER

M'étant plongé dans Alone in the Dark puis étant ressorti presque intact, mais avec une folle envie d'y retourner, j'en ai profité pour rédiger une petite solution qui, je l'espère, vous intéressera.

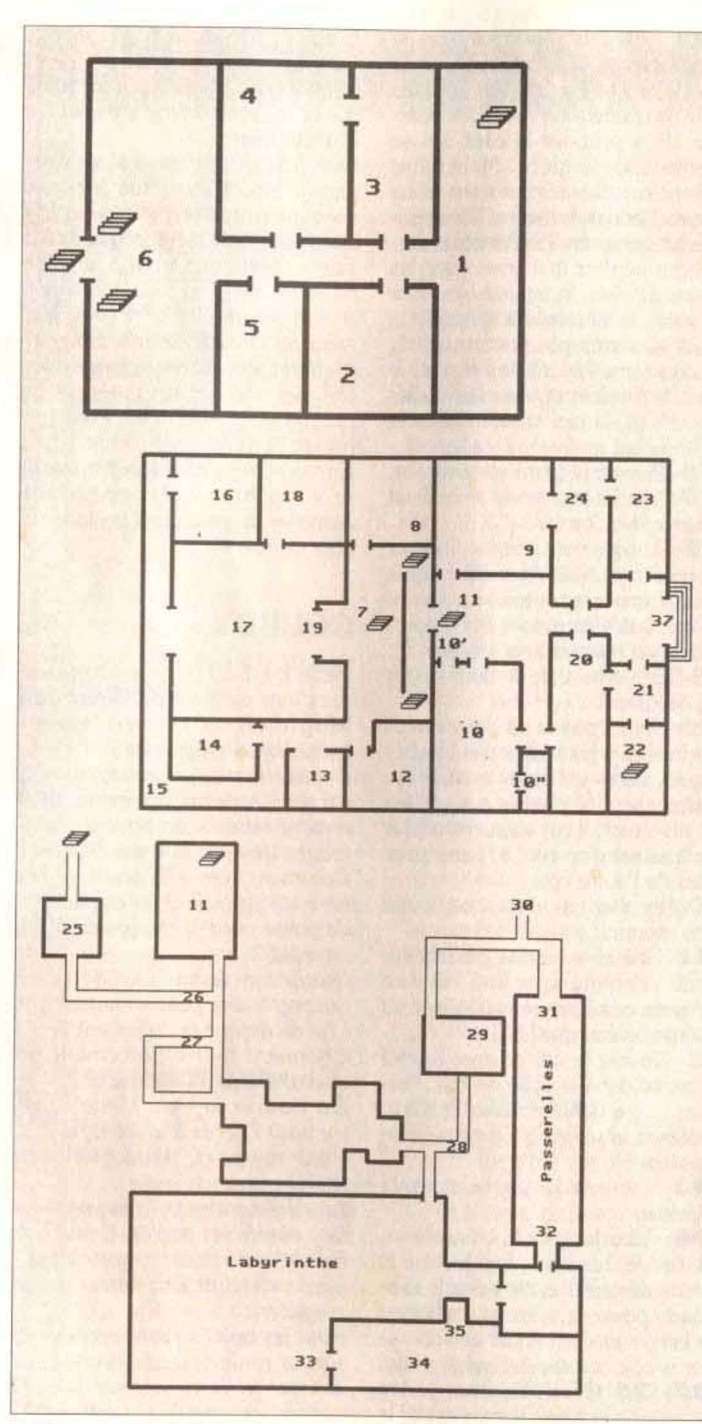
D'abord, quelques petits conseils pour ceux qui vont se lancer dans ce jeux envoûtant. Pour commencer, préférez plutôt le **détective** car celui-ci a une allonge de coup de pied impressionnante qui se révèlera très utile pour les premiers combats.

Ensuite il faut préciser que la difficulté du jeu est loin d'être insurmontable (puisque je l'ai fini) et donc qu'il serait sage de n'utiliser la solution que si vous êtes vraiment coincé. De plus toutes les énigmes sont logiques et beaucoup d'indications vous sont données par les **livres** ou les **parchemins** sur celles qui le seraient moins. Ne négligez donc pas de les lire. Ce seront aussi les premiers objets dont vous pourrez vous débarrasser quand vous serez trop chargés... Mais encore un conseil, posez les tous au même endroit au cas où vous auriez besoin d'en relire un. Sur ce, que les démons ne soient pas trop contre vous et bonne chance.

Le grenier

Dès que vous y êtes, allez vers l'armoire et poussez-la devant la fenêtre, allez ensuite vers le coffre et poussez-le sur la trappe. Tout ceci vous évitera deux combats, ce qui est toujours ça de gagné. Avant de quitter le grenier il vous faudra prendre le **fusil** dans le coffre, la lettre derrière le piano, la **couverture indienne** dans l'armoire, le **livre** dans la petite bibliothèque et enfin et surtout la **lampe à pétrole** sur la table. Partez alors par la porte et descendez l'escalier en allant sur la droite.

1- Prenez l'**arc**, cherchez dans l'étagère et prenez le **bidon de pétrole**. Vous pouvez alors remplir la lampe et vous débarrassez du bidon vide.



2- Cherchez la **clef** dans le bureau, elle ouvre le coffre au pied du lit, prenez le **sabre de cavalerie** (évitez de l'utiliser pas si possible car il ne faut surtout pas le casser).

Faites donc une sauvegarde car une surprise vous attend derrière la porte. Eh oui, un zombie tout rose ! Reculez vers la fenêtre et attendez qu'il s'approche de vous. Là vous lui décochez un coup de pied. Recommencez cette opération jusqu'à ce qu'il soit définitivement calmé.

3- Un autre zombie arrive. Attendez-le donc près de la fenêtre et utilisez la même technique qu'avec l'autre.

4- Prenez le **vase** près du lit. Cette action fera surgir de la fenêtre un joli poulet sauteur très méchant. C'est peut-être le moment d'utiliser le sabre, mais attention de ne pas le casser. Sinon utilisez des coups de pied tout en avançant à chaque fois que vous le touchez. En effet, coincé contre un mur, il sera à votre merci. Après avoir tué l'animal, lancez le vase et récupérez la **clef** qui se trouvait dedans. Elle ouvrira la commode, vous n'aurez plus qu'à prendre les **deux miroirs** qui s'y trouvent.

5- Prenez la **trousse de soins** dans le placard. Ouvrez-la et buvez la fiole qui s'y trouve. Reposez tout ça, vous n'en aurez plus besoin.

6- Mettez un petit miroir sur chaque statue (allez y en rasant les murs), vous verrez que les bestioles qui vous bouchent le passage n'apprécieront pas. Vous pouvez alors descendre.

7- Pour le moment mieux vaut ne pas trop vous approcher de l'armure.

8- Prenez les **cartouches** dans l'armoire et chargez le fusil. Prenez le **gramophone** et laissez donc les allumettes et le pic. Un conseil ne dérangez pas le fantôme. Sortez et descendez à droite.

9- Cherchez sous la statue vous trouverez **trois flèches**. Evitez les araignées qui tombent alors du plafond, et ressortez vite par ou vous êtes entrés.

10- Dans la cuisine vous pouvez trouver des **allumettes** et un **couteau**, laissez la marmite pour le moment.

10'- Prenez la **clef** de la cave et mangez les **gâteaux**.

10"- Allez au fond de la pièce, retournez-vous et attendez le zombi que vous pourrez tuer à coups de pied. Fouillez le tas de charbon et prenez le **revolver** dans la boîte. Laissez le bidon, vous reviendrez le chercher plus tard si vous en avez besoin. Allez donc faire un petit tour à la cave avant de remonter.

11- Pour descendre utilisez la clef trouvée dans l'arrière-cuisine. Ramassez les **balles** qui sont sur le meuble sous l'escalier. Enlevez la cale qui tient les barils (attention qu'ils ne vous tombent pas dessus). Lisez le **livre** dans l'étagère d'à côté. Remontez. Tout ceci doit-être fait en évitant les rats qui ne semblent pas vouloir se laisser tuer.

ALONE IN THE DARK (SUITE)

12- Avant tout, prenez le **fusil** en main et chargez-le si ce n'est déjà fait, sauvegardez donc. Dès que vous aurez pris le **carnet** sur la cheminée retournez-vous et tirez sur le poulet qui se jette sur vous.
13- Rentrez, prenez la **trousse** dans l'armoire et ressortez vite. Recommencez pour le **broc**.
14- Utilisez les allumettes pour allumer la lampe. Prenez la **statuette** et le **livre** sur la table, vous trouverez aussi des **balles** dans la table de nuit.
15- Posez la couverture indienne sur le tableau. Avancez jusqu'à la porte de la bibliothèque ; là, prenez votre arc et tirez dans le tableau au fond du couloir. Pour savoir si vous l'avez touché, sachez qu'il meurt comme n'importe quel monstre.
16- Prenez le **livre creux**. Poussez l'horloge, prenez la **clef** et le **parchemin**. Retournez ensuite dans le couloir devant la porte de la bibliothèque.
17- Dès que vous entrez, poser la lampe par terre. Allez à droite de la bibliothèque il y a une porte secrète. Pour l'ouvrir poser le livre creux sur l'étagère à droite de cette porte secrète, entrez vite avant que la créature de la nuit ne vous ait rejoint.
18- Prenez le **talisman**, lisez les livres de l'étagère (attention, pas le livre jaune !) et prenez le **couteau torsadé**. Vous pouvez ressortir et tuer la créature de la nuit. Cherchez dans la bibliothèque il y a plusieurs **livres intéressants**. (évitez de lire le livre rouge).
19- Sortez par la deuxième porte. Vous vous retrouvez près de l'armure. Vous n'avez qu'à lui jeter la statuette et à récupérer son **épée**. Redescendez dans la cuisine, remplissez le broc dans le baril d'eau et prenez la **marmite**.
20- Le plus facile est de poser la marmite sur la table pour empêcher les zombies de vous attaquer. Mais personnellement, je n'ai pu résister au plaisir de les tuer tous de quelques coups d'épée et de revolver.
21- Approchez de la table et utilisez le broc plein d'eau. Dans le petit meuble, laissez le disque, lisez le livre. Utilisez la clef trouvée en 16 pour ouvrir la porte du bureau.
22- Prenez le disque dans l'étagère, posez le vieux sabre sur le bouclier. Ne pas descendre tout de suite !
23- Utilisez l'épée pour vaincre le pirate (pour le tuer essayer de varier les coups et surtout de le coincer contre un mur). Utilisez sa clef pour ouvrir la porte de la salle de bal.
24- Ici, il faut que vous ayez le gramophone sur vous. Utilisez le disque trouvé en 22. Les couples vont se mettre à danser. Vous pourrez alors prendre la **clef** qui se trouve sous la glace. Mais faites attention de ne pas trop vous approcher des danseurs. Vous pouvez retourner en 22. Avant de descendre vérifiez que vous avez les objets suivants, indispensables pour la suite : le talisman, la lampe (et si vous ne l'avez pas encore utilisé, le deuxième bidon), le briquet, le fusil, le revolver et toutes les balles collectées, la clef trouvée dans la salle de bal.
25- Passez le pont en courant.
26- Prendre le revolver en main et courez jusqu'en 27.
27- Dès que vous arrivez, tirez sur le poulet sauteur. Avancez jusqu'à ce que vous rencontriez à nouveau le ver, faites demi tour et contournez-le en revenant sur vos pas.
28- Tuez la bestiole de deux coups de revolver.
29- Tuez l'oiseau de deux coups de fusil (si vous n'êtes pas tombés dans l'eau ce qui aurait mouillé vos cartouches. Si c'est le cas utilisez le revolver). Il ne vous reste plus qu'à sauter d'un plot à l'autre pour aller de l'autre côté.
30- N'y allez pas si vous ne voulez pas mourir.
31- Servez-vous des passerelles pour rejoindre le coffre. Ne tuez l'oiseau que lorsque vous serez au même niveau que lui.
32- Ouvrez le coffre avec la clef trouvée dans la salle de bal. Prenez la **gemme** et lisez le livre. Poussez la pierre qui dissimule un passage.
33- Ouvrez la porte avec la gemme.
34- Allez jusqu'à la colonne en évitant les boules de feu. Devant la pierre de sacrifice, ramassez le **crochet**, posez le talisman, rallumez la lampe avec le briquet et lancez la sur la colonne. Sortez au plus vite.
35- 36- Ouvrez les deux portes à l'aide du crochet. Ressortez par la cave.
37- Il ne vous reste plus qu'à sortir par la grande porte, vous avez gagné, le cauchemar est terminé... Enfin presque

Voilà, je n'ai plus qu'une chose à ajouter : vivement **alone in the dark II.**

SOLUTIONS EN VRAC...SOLUTIONS EN VRAC...SOLUTIONS EN VRAC...SOLUTIONS EN VRAC...SOLUTIONS

DANIEL

C'est la première fois que je vous écris !
*Voilà, je suis bloqué au quatrième niveau (quatrième quête) de **Knightmare**.*
Que faut-il faire sur ce mauvais chariot après avoir tué les trois ou quatre gros serpents. J'ai la « star key » mais je ne trouve pas la porte adéquate. Quant à la porte où se trouvent les deux monstres, je n'ai pas la clef. J'ai beau trucider les chauves-souris, éloigner d'autres créatures très sympathiques, depuis un mois, je ne progresse pas d'un iota. Pour terminer, je serai bref : help ! ! ! !
En vous remerciant par avance, je vous prie d'accepter les humbles salutations d'un fana de jeux de rôles.

COURDY

*Hello les tiltés ! J'ai beaucoup de questions concernant **Might and Magic III**, et j'aimerais avoir beaucoup de réponses !*
Dans Lilthercut, à un moment, il y a une pièce où l'on est régulièrement renvoyé en arrière. Comment atteindre la « tête bleue » ?
Comment tuer efficacement les vers toxiques ? Quel est le mot de passe pour le donjon de Whiteshield ?
Quand on va sur une autre île (swamp town), peut-on revenir sur l'île de départ et comment ?
Comment tuer efficacement les chevaliers de Whiteshield ?
Où trouver la « clé bleue » permettant l'accès à un temple ?
Pour ma part, voilà quelques astuces pour ce jeu.
Aides générales pour la première île : contre les goules, il faut utiliser le sort « devenir mort-vivant » par le clerc, et « comète » par le magicien.
Pour les bois (où sont cachés trésors et roulottes) où l'on ne peut rentrer, il faut utiliser le sort « éthériser » par le magicien ainsi qu' « œil de magicien » pour se repérer.
Dès que les personnages ont atteint le niveau 10 ou plus, piquez un maximum de trésors dans les châteaux. Pour gagner beaucoup de points d'expériences, tuez surtout les goules et les squelettes.
Une dernière et très importante question : comment tuer les joueurs sans perdre de membres d'équipes (je pense au clerc et au magicien ?) Faut-il un niveau spécial ? Je possède la version française du jeu. Merci à sir Caneghm au passage !

PRINCE OF THE DRAKNESS

*Salut à tous ! Constatant que **Space Ace** pose problème pour certains, je vous envoie la solution complète :*
d = droit, g = gauche, h = haut, b = bas, t = bouton de tir.
Scène 1 : dgb, 2 : bh, 3 : dgggg, 4 : h, 5 : t, 6 : dh, 7 : dd, 8 : bd, 9 : bg, 10 : t, 11 : h, 12 : h, 13 : d, 14 : h, 15 : d, 16 : g, 17 : g, 18 : d, 19 : h, 20 : t, 21 : t, 22 : td, 23 : tb, 24 : t, 25 : hb, 26 : db, 27 : /, 28 : g, 29 : d, 30 : t, 31 : d, 32 : g, 33 : d, 34 : gd.

Pour the Flying PC de tilt 108...

*Dans **cadaver**, pour tuer le dragon, il faut que tu utilises le sort massacre, la potion de résistance au feu et la vraie couronne royale. Va dans le couloir aux quatre boutons, appuie sur le bouton le plus à gauche, ensuite sur celui le plus à droite, maintenant sur le bouton centre droite, puis sur le centre gauche.*
Dans la salle au dragon, bois la potion résistance au feu et utilise le sort massacre sur le dragon. Il s'écroule, mort ! Tu n'auras plus qu'à pousser le bouton sur le mur nord. Dans la petite salle pousse le levier, tu seras téléporté au niveau 2.
*Mes questions : Dans **power Monger**, à quoi sert le « send message » ? Comment l'utiliser ? Lorsqu'on a un second commandant, comment partager les hommes et les vivres avec lui ? Peut-on choisir les objets que l'on invente ? Si oui, comment ?*
A quoi sert la ligne rouge entre la bleue et la verte ?
Comment prendre sous son commandement les gens des villages de ma couleur ?
*Que faire au premier niveau de **Hudson Hawk** ?*
Merci à tous et à bientôt dans le Message In a Bottle.

GLASHMOON

J'aimerais avoir des vies infinies à ***Hunter****,* ***Shadow Warrior*** *et les codes de* ***Oh ! No More Lemmings****, ainsi que du temps pour l'ancien mais superbe* ***Alpha Waves****.*
En échange pour ***Ghost Buster****, pour des vies infinies au niveau 1 et 2, tapez pendant que le logo activision : control + alternate + s + u.*

RODGER

*Voilà la brève solution d'****Emmanuelle****, un jeu assez vieux, mais intéressant et surtout toujours d'actualité dans le courrier ! ! !*
Pour trouver les trois statuettes :
- A Ignaçu. Aller aux chutes et sauter dans l'eau, la première statue est au fond.
- Aller à Rio. Chercher la fiole de drogue sur le bateau où se trouve l'homme et répondre : « non, je cherche l'aventure ». Il vous la donnera. Se rendre au casino. Offrir un cigare à l'homme (il est sur le plateau de la vendeuse). Il vous conduira dans les favelas, et vous donnera la deuxième statue.
- Aller à Manaus. Dans le hall de l'hôtel, demander au portier qu'il vous conduise à l'opéra. Rentrer à l'hôtel puis recommencer l'opération jusqu'à ce que la statuette apparaisse ou qu'il vous dise que l'opéra est fermé et qu'il vous demande si vous voulez payer. Répondre « j'accepte » et la troisième statuette est à vous... Il ne vous reste plus qu'à trouver Emmanuelle.
En ce qui me concerne, dans ***Ishar*** *sur ST, que faut-il faire une fois en possession de la fiole magique trouvée dans la forêt de Rudghast ? Où se trouve le casque magique ? Y a-t-il une bidouille pour avoir le psy et physique à l'infini ? Dans* ***Donjon Master****, au troisième niveau, il faut trois clés pour ouvrir toutes les grilles et je n'en est que deux... Qui m'aidera ?*
Merci d'avance et à bientôt sur le MIB.

SOLUTION COMPLÈTE...SOLUTION COMPLÈTE...SOLUTION COMPLÈTE...SOLUTION
COMPLÈTE...SOLUTION COMPLÈTE...SOLUTION COMPLÈTE...SOLUTION COMPLÈTE...

WILLY BEAMISH

LORD DEEBO

Cher Tilt,
Après de longues nuits blanches, je viens de résoudre les aventures de Willy Beamish.
J'ai souvent profité de l'aide que Message in a Bottle m'a apportée...
Aussi, je suis heureux de pouvoir rendre la monnaie de la pièce !

Pour des raisons de longueur, je ne m'engagerai pas dans des explications détaillées. Je ne décortique ici que l'essentiel. Je rappelle de plus qu'un système d'aide est compris dans le logiciel, et qu'il n'est pas inintéressant d'y jeter un petit coup d'œil avant de commencer. Mais ne perdons plus de temps et en route.

PREMIER JOUR

En classe :
Répondez 1, puis 3. Ouvrez le pupitre et prenez le **stylo blanc**. Actionnez le stylo sur le **morceau de bois** (avec anneau) puis prenez ce « hall pass ». Exit. Attendez que Ms Glass s'endorme sur son bureau puis sortez de la salle de classe.

Dans le hall :
Allez à la salle de bains. Répondez 1, puis montrez le « hall pass » au Coach Beltz.

Dans la salle de bains :
Répondez 3 puis donnez le « game buddy » à spider. Une fois de retour dans le hall, sortez de l'école.

Devant la maison :
Prenez le **bulletin** dans la boîte aux lettres puis entrez dans la maison.

Dans la maison :
Répondez 1. Actionnez le répondeur jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de message. Montez l'escalier et allez dans la chambre de Willy. Prenez le **bocal de mouches** puis jouez sur la console nintari. Descendez à la cuisine puis parlez à Sheila. Répondez 1. Répondez 2. Montez à la salle de bains et ouvrez le placard (juste devant Willy). Actionnez le « germ away » puis répondez 2. Actionnez le **sparadrap**. Sortez. Descendez à la salle à manger. Répondez 1. Donnez le bulletin à Gordon puis répondez 1. Allez au salon, parlez à Gordon et répondez 2. Retournez dans la maison. Montez dans la chambre de Brianna et aidez-la à se relever. Allez dans la chambre de Tiffany et prenez son journal intime. Répondez 1.
Allez à la salle de bain, prenez la **bouteille rouge** (juste derrière Willy) et lancez-la à Tiffany. Répondez 2. Donnez le journal à Tiffany. Répondez 1. Prenez la **clé**. Allez dans la chambre de Willy et allez au lit.

DEUXIEME JOUR

Répondez 2. Répondez 1. Répondez 2. Ecoutez les messages au répondeur. Allez au salon, répondez 1. Allez dans la chambre de Willy, utilisez la clé sur la console nintari. Sortez de la maison, allez au bout de l'allée, allez à la cabane dans l'arbre.

Dans la cabane :
Prenez la **BD**. Parlez à perry. Répondez 1. Sortez de la cabane.

Dans la pizzeria :
Répondez 2.
Répondez 1.
Prenez l'autocollant « défense de fumer ». Répondez 1. Donnez la BD à Spider.

Retour à la cabane :
Sortez de la cabane, allez à East Frumpton, puis à la vieille ville.

A la vieille ville :
Allez à la fontaine (deux fois) prenez un **token**, sortez. Allez au kiosque, parlez à la vendeuse, répondez 2 puis donnez-lui la photo. Allez à la loterie (deux fois), puis actionnez le bouton bleu. Ramassez le billet de loterie, retournez à la cabane.

A la cabane :
Donnez le t-shirt à Dana. Allez à la maison de Willy. Avancez l'heure jusqu'à 17 :00. Allez à la cuisine, puis à la salle à manger. Montez sans perdre de temps dans la chambre de Brianna, prenez la **souris** qui est sur le fauteuil, retournez au salon, allez à l'aspirateur, posez la souris sur la table, changez d'icône pour avoir le viseur et aspirez la chauve-souris lorsqu'elle est immobile au dessus de la souris.

TROISIEME JOUR

Allez à la cuisine. Répondez 1. Allez au salon. Répondez 1. Sortez de la maison et allez à la vieille ville (là où se trouve la fontaine). Allez sur le bac, donnez le token à Gus.

A west frumpton :
Allez à Tootsweet. Actionnez la fenêtre puis exit. Allez ensuite devant le Golden Bowl Bar dans lequel vous tenterez par quatre fois d'entrer. Vous n'y parviendrez pas, mais votre action déclenchera l'arrivée de la bande à Cripes. Faites une sauvegarde ! Rapidement, jetez leur la **bombe fumigène** que le grand-père chinois vous a donnée sur le bac, puis prenez dans votre sac à dos la **clé anglaise** que Ray vient de vous lancer. Actionnez-la sur le dessus de la bouche à incendie (à droite de Willy). Dès que l'eau jaillit, fuyez (exit) et rendez vous vite à Tootsweet. Là, parlez à la petite fille. Répondez 1.

Retour à la maison de Willy :
Rentrez dans la maison et montez vite vous coucher.

QUATRIEME JOUR

Comme la veille, allez à la cuisine, répondez 1. Allez au salon, répondez 1. Allez tout de suite à West Frumpton et à Tootsweet pour la course de grenouilles.

A West Frumpton :
Donnez votre **bulletin d'inscription** au juge (le plus à droite), puis donnez le **bocal** contenant des

mouches à Horny. C'est Turbo Frog qui va manger ! Répétez cette opération jusqu'au début de la compétition. Attention : faites une sauvegarde de la partie avant le départ de la course, on ne sait jamais ! Après avoir gagné la course, on vous le souhaite, suivez Horny dans les locaux de tootsweet.

Chez le garde :
Prenez la **clé** de la console nintari et mettez-la sur la **laisse de chien**. Utilisez ensuite cet assemblage dernier cri sur le garde. Choisissez « hoopa coiler agamemnon ». Sortez (exit). Allez sur le dock puis montez sur le jetski. Allez vers la vieille ville. Allez au manoir Humpford dans lequel vous n'hésiterez pas à entrer.

Dans le manoir :
Discutez avec le perroquet. Répondez 1, 2, 1, 2. Allez à la salle à manger, actionnez le **verre** qui est sur la table. Prenez-le, puis prenez la nappe. Retournez dans la pièce où se trouve le volatile loquace. Posez la nappe aux pieds de **l'armure**. Tirez sur ce qui dépasse de l'armure. Prenez le **plan** et le **haume**. Retournez dans la salle à manger. Allez à la cuisine.
Lancez le verre sur la chef Childish. Allez près du gros chaudron derrière elle. Prenez la **poêle** qui est sur le gaz (la plus petite) et déposez la entre le chaudron et la chef Childish (tout en bas).
Poussez le chaudron. Retournez à l'entrée de la cuisine. Sautez sur le **convoyeur** (sur lequel sont les grenouilles). Mettez le haume sur la tête de la chef Childish, puis pressez le bouton le plus à droite sur le panneau de commande du convoyeur.
Sortez de la cuisine. Louis et Léona vont vous attraper, mais, fort heureusement, les grenouilles vont venir vous délivrer. Dirigez-vous ensuite vers West Frumpton.

A West Frumpton :
Changer votre icône en loupe et examinez attentivement le jetski. Prenez le **poste de radio** puis sortez (exit) et descendez du jetski. Allez au local 409 (union).
Ne faites pas comme tout le monde et entrez par la fenêtre ! Avancez jusqu'au bureau et examinez le pied de celui-ci. Vous y apercevrez une **ventouse** que vous vous empresserez de saisir puis de lancer sur la tête de Louis.
Prenez ensuite avec dextérité la **carte** qui est sur le bureau (à droite de la lampe) et, sans l'ombre d'un remord, sortez. Allez dans la cabine téléphonique, installez le poste de radio sur la planche sous le pavé numérique. Posez le combiné dessus. Pressez le bouton rond du poste (enregistrement) et composez le 555-8403. Pressez à nouveau le bouton rond. Composez ensuite le 342-3403 et appuyez sur le bouton triangulaire (lecture) dès que Ray est en ligne.
Allez maintenant au Golden Bowl Bar et entrez sans complexe à l'intérieur, sans oublier sur le champ de sauvegarder la partie ! Donnez le billet de loterie à Burt (le barman). Prenez vite un **magazine** sur le bar (entre Willy et Ray). Allez à l'entrée de l'usine.
Donnez le journal aux grévistes. Allez à l'usine. Donnez la carte sécurité au garde et faites de nouveau une sauvegarde. Allez à l'usine. Allez vite sur le panneau de contrôle au milieu de l'écran. Ouvrez le capuchon gris, basculez l'interrupteur sur « on ». Appuyez ensuite, sans perdre de temps, sur le bouton marron, sur le mauve, sur le vert et encore sur le mauve (ces codes sont inscrits sur le plan qui se trouvait dans l'armure du manoir).
Si vous ne vous êtes pas trompés, le petit voyant situé au dessus du joystick doit passer au vert. Actionnez le joystick en prenant garde que la flèche icône soit orientée vers la gauche.
Basculez l'interrupteur sur « off » et fermez le capuchon gris. Il est bien utile à cet instant de refaire une sauvegarde ! ! !
Traversez le pont vers le centre de contrôle. Allez au panneau de contrôle. Basculez l'interrupteur sur « on » et tapez les lettres a, i et r suivi d'enter sur le panneau.
Tapez t, r, a et m puis enter sur le panneau. Attendez que Stanley lance son chapeau. Baissez-vous quand le galure passe vers vous et allez ramasser le chapeau. Changez l'icône en viseur et tirez sur Stanley. Sautez sur le cercle rouge puis dans le tramway.
Une fois à l'intérieur du tramway, allez tout droit, à droite, à gauche, tout droit puis à gauche. Prenez le Yo-yo dans votre sac à dos et mettez-le sur Willy. Changez votre icône en viseur et tirez sur Louis. Sautez ensuite sur l'énorme interrupteur.
Et voilà : la ville est sauvée et vous avez remporté le championnat de nintari !
Une très belle aventure qui m'a occupé durant quelques nuits ! Bravo encore à Dynamix pour la qualité exceptionnelle de ses logiciels. (Rise of the Dragon, Heart of China, Red Baron et maintenant **Willy Beamish** !). J'espère qu'une suite arrivera bientôt sur nos écrans...

DAVID

*Voici quelques précisions au sujet des leviers de la forteresse de la peur dans **Might and Magic III**.*
ForTress of fear contient donc seize leviers et la pièce centrale huit emplacements de statues disposées en carré. Il y a deux leviers par statue : un pour la faire apparaître, un pour la faire disparaître. Il faut donc recenser l'action de chacun des leviers en l'actionnant et en vérifiant les changements opérés dans la pièce centrale.
Puis faire apparaître les quatre statues situées aux coins du carré et faire disparaître les quatre autres. L'accès au centre du carré devient possible et l'on se retrouve téléporté dans le caveau del'holocard n°1. Attention ! Le caveau est sans issue. On ne peut en sortir qu'avec le sort « contraction du temps » ou par téléportation (avec « l'œil du sorcier » pour savoir dans quelle direction). A plus !

REI

*Je t'écris pour répondre aux questions de David sur **Z-Out**... Pour le tir automatique : il faut appuyer sur la touche Q. Energie illimitée : appuie sur J (laisse appuyé) puis sur K, relâche les touches, tu es invincible !*
*Choisir un monde : appuie sur J (laisse appuyé) puis 1, 2...6. Voilà, c'est tout ! Pour ma part, je cherche des solutions pour **Epic**, **Another World** et **Schuffle Puck Café**.*

C-JEROME

*Pour Gengis Khan dans **Knightmare**, tu dois lancer la branche (twig) sur un des arbres, tu verras, il va disparaître.*
Quant à moi je suis arrivé à la prison mais je ne sais plus quoi faire. J'ai trouvé une patte d'araignée (je ne sais pas si c'est important). Que puis-je faire ? Où dois-je aller ?
*Dans **Black Crypt**, merci à tous pour m'avoir débloqué. Maintenant c'est an niveau 7 que je stagne. J'ai trouvé le soleil dans la zone rouge puis la clé qui permet d'ouvrir la première porte de la zone bleue. Mais je n'ai pu ouvrir la seconde. C'est peut-être l'un des trois piliers qui me bloque, car il y a un passage derrière... En attente de vos solutions je patienterai. Merci d'avance.*

ULTIMOI

*Alerte à tous les avatars d'**Ultima 7**, n'éliminez surtout pas les personnes de la maison des jeux. Je viens de découvrir que Sintag, le garde, doit vous donner un objet indispensable (une clé !). Si vous le tuez, vous risquez de ne plus pouvoir terminer le jeu, à moins que l'on ne trouve cette clé sur son cadavre...*
En détruisant la dernière machine du « guardian » (j'ai eu la caddelite, mais ce fut dur !), vous devez poursuivre le « hook » sur buccaneer's den.
Et pour entrer dans sa tanière (passage derrière la porte blindée dans le casino), Sintag doit vous remettre la clé. Attention, vous ne recevrez cette clé que si vous êtes en possession du mini-cube.
*Personnellement, je suis bloqué dans **Star Trek**, à la mission ark7. J'ai délivré le docteur et son assistant, mais je ne parvient pas à synthétiser l'antidote du virus.*
*Je suis aussi bloqué dans **Ultima Underworld**, il me manque un talisman : l'anneau.*
Si j'ai bien compris, il faut utiliser chaque levier dans l'ordre qu'un des chevaliers a précisé. Mais ça ne fonctionne pas, pas d'anneau ! Je suis à la fin du jeu, Garamon m'a dit de jeter les talismans dans la lave. Est-ce que cela peut-être mis en corrélation avec le fait que je n'ai pas trouvé la solution du bullfrog puzzle (j'ai contourné la

difficulté en utilisant une « fly potion » pour passer de l'autre coté).
S'agit-il d'un bug ? Ou n'ai-je pas bien compris ce qu'il fallait faire dans la pièce à leviers ?
Merci de m'aider et à la prochaine dans le MIB.

KNIGHT

*Pour Magic Zap dans **Ultima VII**... Pour atteindre la porte du haut, fais-toi un escalier sur la table avec les caisses alentours. Pour monter sur la table place d'abord une caisse devant celle-ci. Et voilà tu peux maintenant ouvrir la porte.*
Pour les avatars intéressés par les armes « magic » dans le château de Serpent's Hold, voici la solution : allez dans la cuisine de la taverne. Sur la table il y a une truite et un corps, dans ce dernier une clé. Sortez du château et trouvez l'entrée d'une caverne dans les montagnes de la même île. Dans cette caverne vous trouverez un coffre. La clé qui était dans le corps ouvre ce coffre. Et dans ce coffre, une autre clé... Cette dernière ouvre la porte où ce trouvent les armes « magic ». Autres petites choses : à 74 sud et 7 ouest environ, il y a un tas de débris. Soulevez le et oh ! surprise ! A 117 sud et 43 ouest, il y a un passage secret dans ces montagnes. Entrez et vous y ferez quelques acquisitions plutôt intéressantes !
A moi. Je cherche désespérément le fuseau de coton. Où est-il ? Je ne le trouve point. Merci aux avatars.

MARC

*Je lance un appel à tous les aventuriers de Tilt dans **Turrican** (mais pas moi !) 1, au cinquième niveau, dans la tour. Je n'arrive pas à battre le cube à trois têtes, faut-il prendre un autre chemin ? Si c'est le bon chemin et s'il faut vraiment vaincre ce monstre, j'aimerais savoir comment et si je suis proche de la fin du jeu et ce qu'il me reste encore à faire (solution détaillée). Merci à tous.*

THE SOLUTIONNEUR

*Salut à tous, je vais aider les joueurs de **Speedball 2**. Soyez assez agressifs, surtout avec les équipes qui le sont aussi (voir manuel) car les blessés marquent des points. N'oubliez pas les multiplicateurs de score. Quand vous aurez assez de points en défense, en lancé, et en vitesse vous pourrez appliquer la formule suivante : tirez la balle vers l'électrobond (voir encore le manuel) puis rattrapez la balle tirez sur l'électrobond puis tirez dans la cage de but. Voila enfin un méga-giga-extra-dément-super-(...)- truc (ouf ! ! !) : prenez la balle, allez du côté adverse, tirez, dans le téléporteur, une balle orientée vers votre côté et brossée vers le mur du téléporteur... Et surprise, vous obtenez vingt points (quarante si vous avez allumé le multiplicateur de points) d'un coup car un bug fait que la balle longe le mur et allume toutes les étoiles !*

PATRICE

*J'apporte une petite aide pour les premiers niveaux de **Black Crypt**. L'ogre à deux têtes du deuxième niveau ne peut être tué que par une épée dénommée « Ogre Blade ». Celle ci est enfermée au bout d'un couloir au premier niveau après téléportation et ouverture d'une porte dont la clé se trouve au deuxième niveau. Sachez qu'après la plaque vous demandant de patienter, ce sont trois murs qui se soulèvent les uns après les autres sur votre passage.*
Au niveau 3, il vous faudra un masque spécial afin de voir les monstres invisibles. Ce masque est enfermé dans la pièce au bout du couloir. Pour ouvrir la porte, il vous faudra les yeux de la statue. Pour cela, il faut parcourir tout le niveau 4. Observez bien tous les murs, certains cachent de minuscules boutons.
Pour obtenir les yeux de la statue, il faudra déposer dans les niches situées à proximité d'une plaque qui parle d'eau des outres d'eau trouvées à côté des fontaines du niveau 4. Le cercle de crâne ne peut être détruit que par un parchemin « scrool glyph » de level quinze, découvert après destruction de deux champs magiques de level quinze également, au niveau 3. Les « scrool magic » de level quinze seront découverts lors de l'exploration de la pièce aux monstres invisibles.
Au niveau 5, pas de grosses difficultés.
Au niveau 7 ou bleu, une difficulté de taille : dans la salle, une plaque avec le mot « hctiws », il s'agit du mot « switch » à l'envers, qui signifie intervertir... Donc, pour ouvrir un pan de mur, il vous faut placer l'arc à la place de la cassette et vice versa. Un petit détail, il y a des faux murs, repérables sur la carte par une couleur plus claire.
Au niveau 9 ou rouge, la seule difficulté vient des crânes disposés dans des niches. En lisant les différentes plaques, vous comprendrez vite que chaque crâne correspond à un mois de l'année. Retirez donc les crânes dans l'ordre indiqué sur une plaque, en sachant que janvier est le premier crâne à gauche et vous ouvrirez un pan de mur. Bonne chance à tous pour la suite et à bientôt.

DARKNIGTH

*Voici mon message, pour Zothen Runcoster , dans **Bloodwych**. Il y a quelques erreurs dans ton aide pour les potions ! La potion jaune redonne un peu des trois barres (point de vie, endurance, points de magie) ; la potion rouge redonne des points d'endurance (barre du milieu) ; la potion verte redonne des points de vie (barre du haut) ; la potion bleue redonne des points de magie (barre du bas). Pour Zastaph Mantric, sache que si tu ne manges pas, tu perds de l'endurance, puis des points de vie.*
Si tu n'a plus de nourriture, marchande avec un monstre. Dés que l'endurance est à zéro, tu perds des points de vie, donc utilise des potions rouges. Pour les quatre gemmes, il ne faut surtout pas les laisser sur place mais bien les prendre avec soi pour la fin. Si tu remets la gemme à sa place, tu te régénère dans un domaine (celui de la couleur comme les potions, la jaune redonne la vie aux morts).
*Pour **Bloodwych** data disk, c'est la même chose, mais le jeu est trop court.*
Encore quelques erreurs sur les sorts : vitalise redonne des points d'endurance et non de vie ; renevo, sort vert, redonne des points de vie ; deflect protège des flèches (aussi de celle du second groupe). Pour les sorts d'attaques il faut savoir que le plus facile à obtenir est « Fireball » avec Zathen. Le plus fort est la plupart du temps « Distrup » (mais très gourmand en point de magie au départ).
Attention à Arcball car il rebondit sur les murs (pas sur les piliers ni sur les portes) il peut donc vous revenir dessus. « Wychwind » (un vent de sorcière) part dans toutes les directions, attention aux copains !

PUNISHER

*Voici la suite des codes du data disk de **Battle Isle** (les sept premiers sont dans Tilt 108). Cette suite correspond au mode 1 joueur.*
8 -> POINT
9 -> FROGS
10 -> ITALY
11 -> LINES
12 -> VARUS
13 -> SOUND
14 -> TWEAK
15 -> NIPON
16 -> FLAIR
17 -> ARROW
18 -> KORSO
19 -> NOUTH
20 -> FJORD
21 -> DONOR
22 -> LEYES
23 -> JUMPY
24 -> WERFT
25 -> WINIT
*A moi maintenant. Comment passer le dernier niveau de **Magic Pockets** ?*
*Dans **Might and Magic III**, comment accéder à l'arène ? Je vais au téléporteur, je tape (comme code) arène ou aréna mais cela ne marche pas ! Comment éliminer facilement (sans perdre de membre de l'équipe) les cyclopes ? Pour le problème de l'arène, je possède la version française du jeu. Help me !*

LUDIMAN

*Pour **Battle Isle**, voici les codes des sept premières castes à deux joueurs :*
1 -> FIRST
2 -> GHOST
3 -> GAMMA
4 -> MARSS
5 -> EAGLE
6 -> METAN
7 -> FOTON
*Maintenant pour Didier qui n'arrive pas à sauvegarder dans **Advantage Tennis** : il faut simplement formater une disquette se nommant « ply »... Mais je t'avouerai j'ai aussi quelquefois ma sauvegarde qui plante.*

Pour Hellfice, dans **Epic**, il faut lancer le seul missile de cobalt auquel tu as le droit dans le réacteur. A partir de ce moment, décampe illico, very fast, schnell, vite dans la direction opposée ! Sinon, tu exploseras avec le vaisseau mère.
Quant à moi, j'ai un énorme problème dans **Bargon Attack**. Dans le passage secret où se trouve une fontaine, j'utilise bien le Tiriciel sur les crânes, mais à chaque fois je me retrouve « game over ». Est-ce qu'il y aurait une différence entre la version PC et Amiga ? A bientôt et merci à tous
.

ZOZO-SESE

Dans le Tilt 108, Saminga Ninja a donné le début de **Hook**. Il dit d'aller aux « épées croisées » pour trouver deux chopes (une à droite et l'autre à gauche). J'ai beau faire, je ne trouve que la chope de gauche et pas celle de droite, et cela m'empêche de continuer. Répondez-moi vite car cette histoire m'empêche presque de dormir !

ARNAUD

Etant un fan de Tilt, je me permets d'aider Luchy Slayer dans **Ishar**. Pour obtenir la bave de tortue, il faut se diriger au nord de Silmatil. Tu trouveras un ogre. Après l'avoir zigouillé, regarde sur la côte, tu trouveras une tortue. Ensuite va à Halinrand. Dans une forêt de bouleaux, tu trouveras un homme avec un cheval. Donne-lui la tortue et il te donnera de la bave.
Pour Papi Russe, toujours dans **Ishar**, le grand maître john l'alchimiste te donne la traduction de potions :
Régénération physique : bave de tortue + gui séché + griffe de gargouille.
Invulnérabilité : bave de tortue + gui séché + cervelle de rat + griffe de gargouille.
Désaveuglement : huile de salamandre + toile de mygale + 2 gui séché + cervelle de rat.
Apnée : 2 huiles de salamandre + gui séché + griffe de gargouille + os de dragon.
Rupture de charme : 2 huiles de salamandre + gui séché + cervelle de rat + bave de tortue.
Détransformation cochon : oeil de crapaud + huile de salamandre + gui séché + os de dragon.
Lavage de cerveau : 2 cervelles de rat + griffe de gargouille + os de dragon.
Rég. psych. : huile de salamandre + gui séché + cervelle de rat.
A moi maintenant, comment peut-on entrer dans le donjon de Valathar ? ? ? Help (et plus si possible) !

NL MINOU

Des codes, des codes, encore des codes !
Builderland : dans le « PRG », remplacer 53AD 8216 7001 B0AD par 6002 8216 7001 B0AD.
Fire et forger II : dans le « PRG », remplacer 5379 0003 D7AC par 4E71 4E71 4E71.
- **Brat ;** (quelques codes) toy LAND : BISHIGMO, MIHEMOTO, SASUTOZO, SUMATZEE. Park land : NOKITAGO, ITSANONO, MOZIMATO, HOZITOMO. Moon base : MOKITEMO, ZUMOHATO, CHANASTU, NAGAITSU.
- **Dynasty wars :** dans le « PRG », remplacer 5379 0007 FF32 6600, par 4E71 4E71 4E71 6600.
- **Fire et Brimstone :** dans le « PRG », remplacer 5356 426E 0084 426E par 4E71 426E 0084 426E. (vies infinies).
Pour de l'énergie infinie remplacer 0C6E 0063 0068 4E71.
- **Jeanne d'Arc :** pour obtenir 900 millions, sauvez une partie dès le début, puis éditez la sauvegarde, et recherchez, à l'offset $780, la séquence 0000 0000 0000 0606 et remplacez-la par 0000 35A4 E900 0606.
- **Legend :** un peu plus compliqué, voici une petite partie de la structure du fichier de sauvegarde. Les caractéristiques de votre personnage se trouvent : pour Slyzaar, de l'offset $ 20 à $ 40, pour Tunarle, de l'offset $ a0 à $ c0, pour Tchan, de l'offset $ 120 à $ 140, et pour Zolthen, de l'offset $ 1a0 à $ 1c0.
En gros, c'est à ces différents endroits que ça se situe !
Je ne vais pas trop entrer dans le détail... Je vais juste vous indiquer ce qui pourra vous être utile. Considérons simplement que, pour chaque personnage, il y a 96 chiffres ou lettres (en hexadécimal), tous ça par paires (ex : 6F 4E FF ect.) ce qui nous donne 48 paires. Pour faciliter les choses nous parlerons donc en paire.
Voici les emplacements (sur les 48 paires) :
- de la 8 à la 10, c'est la force de frappe du personnage. Pour qu'elle soit au maximum il faut mettre 03 E7 03 E7.
- de 11 à 26, voici les objets en sa possession. Vous mettez les objets que vous désirez, une clé ou une arme ou ce que vous voulez.
Je vous conseille de faire la liste des objets en les remplaçant dans votre sauvegarde puis en regardant de quel objet il s'agit.
Les objets sont notés de 01 (helm) à B1 (mixing bowl).
N'oubliez pas qu'en hexadécimale cela va de 0 à F.
- de 39 à 42, vous trouverez la somme d'argent dont dispose votre personnage. Vous pouvez y inscrire, par exemple 01 7D 78 40, ce qui donne 25 millions qui est une somme largement suffisante pour finir le jeu !
Voilà vous savez tout pour bidouiller votre jeu favori, il ne reste plus qu'à découvrir les énigmes.
Enfin, pour répondre à Patrick et Danielle, dans **Legend**, c'est un bug !
A plus !

XJ 220

J'ai un problème avec **Last Ninja 3**. Je suis arrivé au niveau 2, mais malheureusement pour moi, j'y suis toujours ! Donc, help me please..

ULTIMOI

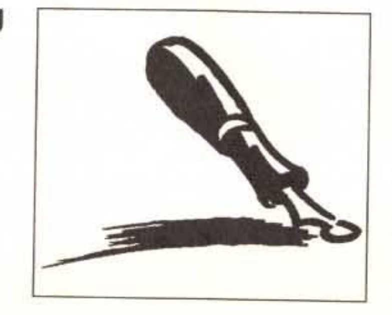
Salut à toi, Magic Zap.
Permets-moi de te dire que tes méthodes ne sont pas dignes d'un vrai Avatar.
Empoisonner des gens qui ne t'ont rien fait, non mais !
Si vous avez besoin d'argent, il y a une méthode plus simple, peut-être moins rapide, mais en tout cas plus noble. Puisque vous êtes un membre émérite de la Fellowship, vous savez que vous avez certains privilèges (si vous ne l'êtes pas, je vous conseille de le devenir, ça fait partie du scénario). Vous pouvez donc vous rendre au casino de Buccaneer's Den et jouer à la roulette. Mais attention : placez votre argent sur chaque couleur (de préférence une mise élevée et évidemment la même somme) et faites tourner la roulette. Vous aurez le plaisir de voir disparaître sept de vos mises. Mais celle qui reste aura augmenté de manière conséquente (vous aurez plus que ce que vous aviez mis au départ). Ce n'est pas très rapide mais çà l'est suffisamment quand même pour devenir très riche sans se fatiguer. Cela dit, je te propose la solution à ton problème : voici le moyen de récupérer le notebook d'Alagner. Je précise d'abord que, quand je dis ouvrir une porte ou une grille, c'est à l'aide, soit d'un lockpick, soit de la clé du study.
En face du study : longe-le du côté droit et essaye de pénétrer à l'intérieur. Il y a un faux mur. Tu arrives ainsi devant une grille, ouvres-la. Tu te retrouves dans une pièce avec un levier, actionnes-le : un pan de mur va pivoter. Engouffre-toi et tu arriveras devant une autre grille. Ouvre-la et entre dans la pièce. Il y a deux leviers, pousse celui incrusté sur l'autel ensanglanté. Cela ouvrira un nouveau passage, là où il y a un socle de téléportation. Empruntes ce passage et tu atteindras un couloir avec une porte blindée au fond. Suis le couloir jusqu'au fond et tu vas être téléporté à nouveau dans une pièce comportant deux autres socles. Utilises celui de droite et tu te retrouveras dans une autre pièce, aussi avec deux socles de téléportation, mais cette fois avec un interrupteur en plus.
Presse ce dernier et une porte s'ouvrira... Mais, elle est pour l'instant hors d'atteinte ! Puis, empruntes le socle de gauche et tu te retrouveras à l'endroit initial (la première pièce avec un levier).
Retournes près du tout premier téléporteur et contournes-le de manière à arriver en face du mur du fond de la pièce. C'est une illusion, passes-le et tu verras la porte que tu as ouverte avec l'interrupteur. Tu te retrouves finalement dans une grande pièce avec un étage partiel dont la porte qui y donne accès est hors d'atteinte. En ce qui me concerne, c'est l'une des énigmes les plus « disjonctées » du jeu mais tu vas voir que la solution est très simple, comme d'habitude).
Explores la pièce principale, tu trouveras des caisses et tu verras que, devant l'étage, il y a une table. Il ne te reste plus qu'à disposer les caisses pour créer un échafaudage sur la table pour avoir accès à la porte (pour grimper sur la table, une caisse suffira).
Ensuite tu ouvres la porte et...
Je te laisse découvrir la suite...
J'espère avoir pu aider d'autres Avatars et à la prochaine dans le Message In the Bottle.

JEAN LOUD : EXPERIENCE 657314 PTS NIVEAU 140

Le forum présente, pour moi et pour tous les journalistes de *Tilt*, un intérêt majeur. C'est un lieu, et je dirais même plus, un lien, qui nous permet de vous rencontrer pour vous soumettre nos impressions et recevoir, quelques semaines plus tard, vos réponses et vos réactions.
Ainsi, j'ai reçu de nombreuses lettres commentant (en bien, cela va de soi) l'édito de *Tilt* 106. «Mais cela fait plus de deux mois !», allez-vous me rétorquer. Oui, bon, c'est vrai, mais, hormis le minitel et le questionnaire que vous trouvez en fin de *Tilt*, vous voyez d'autres moyens de communication valables, vous ?
Ce n'est pas parfait, mais cela suffit la plupart du temps. Seul inconvénient : les questions et les réponses peuvent, dans certains cas, souffrir d'un décalage avec l'actualité.
C'est pour cela que, lorsque nous discutons de la sortie d'un logiciel par exemple, il peut arriver que je vous annonce un produit traité en «avant-premières» ou déjà disponible.
Dans le courrier que nous avons reçu, l'un des sujets les plus abordés est l'arrivée des nouveaux ordinateurs *Atari* et *Commodore*.
Si l'*Amiga 1200* était peut-être disponible au moment où vous lirez ces lignes, le *Falcon* n'arrivera que plus tard. Les réponses que je peux apporter à vos questions correspondent aux informations dont je dispose actuellement – j'ai pu essayer le *1200*, mais je n'ai eu qu'un bref aperçu du *Falcon*. Lisez également notre article dans le Tilt journal. Evidemment, avant plus ample information, j'éviterai toute comparaison entre ces deux machines...
Bon, il est temps que je réponde à vos questions. Amusez-vous bien !

JLJ

PS : bonne année !



Emulateur Amiga

Suite à la remarque dans le courier des lecteurs au sujet d'un émulateur Amiga sur PC, j'aimerais avoir une adresse où je pourrai me le procurer, son prix, s'il vaut le coup et éventuellement savoir si vous pourriez m'en faire parvenir une copie (si c'est légal, évidemment).

Christophe

■ *Tu peux trouver cet émulateur soft sur BBS. Je l'ai téléchargé sur Windows Manor (46668030 ou 46668018 sur Paris). Il est en shareware, ce qui signifie que tu peux l'essayer gratuitement. Je ne l'ai pas testé pour cause de configuration de drives, mais il est me semble-t-il assez limité. Quant à te l'envoyer, cela me semble délicat. Imagine, si je le fais pour toi, il n'y a pas de raison que je ne le fasse pas pour les autres...*

Lecteur en détresse

Je suis un lecteur de Tilt dans la détresse.
1) a) Je voudrais m'acheter un PC 386 DX 40 MHz, 130 Mo de disque dur, carte SVGA, 8 Mo de mémoire, 2 lecteurs de disquettes, etc. A combien l'estimes-tu ?
b) Qu'en penses-tu ?
2) a) Indy IV sortira-t-il en français ?
b) Zool sortira-t-il sur PC ?
c) Quel est le meilleur des jeux suivants : Indy IV, Dune, Alone in the dark, Willy Beamish, Eye of the Beholder II ?
d) Striker est-il bien sur PC ?
e) Peux-tu me donner le nom de la meilleure simulation de voiture sur PC ?

Signé : X

■ *Mon très cher X, je suis là pour t'apporter tout le soutien possible dans la situation délicate dans laquelle tu te trouves.*
1a) En cherchant bien, tu peux trouver cette configuration aux alentours de 9 000 F TTC, peut-être moins.
1b) C'est un bon compromis entre la puissance et le prix. Mais, sauf besoins spécifiques, 4 Mo de RAM sont suffisants. La plupart des jeux récents seront rapides et agréables. Même des jeux comme le futur Strike Commander devraient fonctionner correctement dessus.
2a) Ce doit être fait au moment où tu lis ces lignes.
2b) J'ai cru ouïr qu'il était prévu, mais...
2c) Par ordre de préférence : Alone in the dark, Eye II, Indy IV, Dune, Willy Beamish. En fait, ils sont tous les cinq excellents...
2d) Pas vu.

Signé : Y

Positif / négatif

Je prends ma jolie plume pour t'écrire. Je n'ai pas envie de faire du blabla, alors j'attaque direct. Je trouve (opinion personnelle) que vous prenez le Falcon pour une machine meilleure que meilleure. Oh, c'est un 32 bits, oh, elle a plus de 64 000 couleurs, etc. Vous parlez toujours du côté positif, mais jamais du côté négatif. J'aimerais bien savoir le négatif (si cette machine en à un). J'achète quatre magazines par mois, et les quatre disent en chœur : le Falcon, c'est super ! Je possède un 520 STE qui n'a pas envie de disparaître à cause d'une nouvelle machine, puissante mais chère. Mais revenons à mon petit 520.
1) J'aimerais savoir quel est le meilleur jeu de rôles sur ST.
2) Je suis très content de votre service du mois dernier qui faisait renvoyer la disquette à Tilt pour en recevoir une ST : c'était sérieux et rapide ! (Bien, les mecs !)
3) C'est une très bonne idée de mettre une disquette dans Tilt, il y aura (d'après moi) plus d'acheteurs.
4) A combien va s'élever l'abonnement maintenant ?

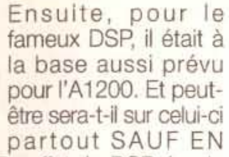
Maxime

■ *Tu sais, il est difficile de trouver les défauts d'une machine sans l'avoir testée à fond. Et, tant qu'elle n'est pas dans le commerce, les constructeurs peuvent toujours nous dire (et ils ne s'en privent pas) : « On va arranger ça [...]. C'est un problème temporaire[...]. En plus, on va mettre ça. »Donc, au début, nous vous donnons les points positifs, et quand nous avons en main une machine du commerce nous pouvons chercher efficacement les points négatifs.*
1) Moi aussi. Heu... C'était une question ? Ah, bon, alors je dirais (ce n'est une surprise pour personne) Dungeon Master. Legend est aussi très bien. Ishar est beau mais lent.
2) Tu as de la chance... Plusieurs autres lecteurs se plaignent de n'avoir pas encore reçu leur dis-

quette. Un peu de patience, on a été submergé, mais ça arrive !
3) Si la majorité des lecteurs, comme toi, apprécient la disquette, d'autres nous reprochent l'augmentation du prix que cela a entraîné. Mais, au total, je pense que le résultat est plutôt positif.
4) Un an (12 nos dont 11 avec une disquette) : 315 F TTC.

Précisions

Il y a déjà quelques années que vous vous insurgez contre la lutte entre lecteurs et leurs prises de position pro-Atari ou pro-Amiga. Or, voilà que leurs constructeurs sortent deux nouvelles machines, et cela fait trois couvertures de Tilt que vous faites sur le prétendu « match Falcon contre Amiga 1200 ». Mais de qui se moque-t-on ? Ces deux machines auront déjà assez de mal à lutter contre les PC.



Au sujet du nouvel Amiga 1200, votre test est pour le moins léger, et lorsque vous le comparez avec le Falcon, vous oubliez de signaler que l'A 1200 est totalement 32 bits, alors que le Falcon ne l'est pas (cela peut ralentir, non ?)
Ensuite, pour le fameux DSP, il était à la base aussi prévu pour l'A1200. Et peut-être sera-t-il sur celui-ci partout SAUF EN FRANCE. En effet, le DSP émule un modem et tombe sous le coup des taxes de France-Télécom pour être agréé (un modem quadruple de prix avec l'étiquette France-Télécom). Alors en France, le Falcon aura-t-il aussi un DSP ? Et a quel prix ?
Pour finir, il fallait parler du nouveau chipset AA qui équipe les A1200, et qui comprend des coprocesseurs très, très puissants, bien plus que les précédents, et notamment un blitter qui ridiculise en manipulation de sprites les Super Nintendo et autres consoles. Une plus grande précision dans vos tests est donc à souhaiter !!
Le reproche (il est gros !) que je ferai à ces machines et l'absence en standard d'un disque dur (d'au moins 80 Mo). Cela va encore les handicaper par rapport aux PC, et c'est dommage, car c'est leur seul gros défaut.

Signé: (trop long NDJLJ)

■ *Quand je parlais dans l'édito d'informations partielles, c'est à ce genre de problèmes que je faisais allusion. En effet, tu as récolté une*

Falcon zero trente

Tous les mois, j'achète au moins trois revues, principalement pour les articles sur le Falcon 030 (*ST Mag*, *Start Micro*, *SVM*, *Tilt*, etc.). A l'heure où l'on critique la nouvelle et l'ancienne formule de *Tilt*, eh bien, moi, je trouve que *Tilt* est la revue la plus compétente en matière d'informatique ludique. Je trouve aussi vos jugements très objectifs, même si parfois le coup de cœur du journaliste est là.
Maintenant, quelques questions :
1) Pourquoi *Micro Kid's* a-t-il disparu ? Je crois que cette émission a sa place à la télévision, et voilà deux dimanches de suite que je ne la vois plus. Pourquoi ?
2) Je suis un fan avant l'heure du Falcon ! Sans entrer dans un duel de machines (mais pour comprendre la bête, il faut bien comparer sa fiche technique puisqu'on ne nous parle pas de ses logiciels), je ne pense pas que sur le plan technique les PC soient meilleurs que le Falcon (je pense aux PC à 10 000 F, si toutefois on peut considérer que 10 000 F soit un prix raisonnable). Le Falcon a pour lui tous les atouts : DSP, 68030, son DMA, hardscroll...
Le plus fabuleux dans tout ça, c'est que c'est en standard ! Je ne suis pas sûr que les possesseurs de PC réalisent cela. Ce que je veux dire, c'est que dans la guerre des logiciels que vont se livrer les éditeurs, ils vont tirer pleinement parti de toutes les possibilités. Sur un PC, on peut acheter une super carte d'extention sonore ou graphique, ou que sais-je encore, mais elle ne sera pas exploitée avant que le parc des cartes soit suffisant. Et c'est bien dommage ! Que les possesseurs de PC me pardonnent. C'est vrai que leur machine est chouette. Ils ont de super jeux, c'est indéniable. Mais cette machine est chère, très chère. Possesseurs de PC, vous êtes condamnés à changer fréquemment vos cartes. A ajouter, rajouter des overdrives, à renouveler vos machines trop vite périmées. C'est bien dommage ! Je ne veux pas acheter un PC pour le remplacer trop vite par un autre PC plus puissant. Le Falcon arrive, supérieur techniquement, et d'une plus grande longévité si les logiciels sont au rendez-vous. Et c'est vrai que ce sont eux qui vont faire vivre la machine.
3) Alors, voilà ma deuxième question : pourquoi ne nous parlez-vous pas des logiciels ? Je sais que plusieurs éditeurs travaillent dessus.

Denix

■ *Héhé... Merci de tes compliments, ils nous vont droit au cœur (ouch !)*
1) Ne t'inquiète pas, Micro Kid's *n'a été absent que pendant deux semaines... Il a repris pour le plus grand plaisir de tous !*
2) Pour ceux qui, comme toi, semblent allergiques aux PC, l'arrivée du Falcon (et de l'Amiga 1200 par la même occasion) est une bouffée d'air pur. Mais, comme c'est souvent le cas chez les fans d'une marque, je sens un certain ostracisme anti-autre-que-Atari poindre dans tes remarques. Si tu me le permets, je vais aiguiller le débat sur deux points qui me semblent importants.
Le premier, c'est que dans ta lettre comme dans celle de nombreux fans d'Atari ou de Commodore, il apparaît que tu connais assez mal les autres machines. Tu parles du PC comme s'il s'agissait d'un micro-ordinateur inaccessible, trop cher et peu puissant. Moi qui connais sur le bout des doigts le PC, le ST, l'Amiga, mais aussi le Mac et quelques dizaines d'autres machines, j'ai un avis assez différent. En fait, je suis étonné par les similitudes entre toutes ces machines. Le prix en particulier d'une configuration équivalente (c'est-à-dire comportant 2 ou 4 Mo, un disque dur et un moniteur) est similaire. Les processeurs utilisés, des 16/32 bits ou des 32 bits ont une puissance équivalente. Si les logiciels sont différents entre ces machines, cela est dû davantage au public visé qu'aux puissances respectives de ces micros. Et l'on peut parfaitement programmer un jeu d'arcade sur PC, de même qu'un jeu d'aventure comme King's Quest VI ou un simulateur de vol de qualité sur ST. Le principal avantage du Falcon sur toutes les autres machines, c'est la présence du DSP, qui peut à la vitesse de l'éclair traiter des tonnes de données. Cela pourrait donner des super Underworld, des hyper Comanche, etc. Reste à savoir si les maisons d'édition sont prêtes à investir dans une nouvelle machine, alors que le PC et les consoles grèvent déjà fortement leur budget.
Pendant que je lisais ta lettre, je me suis posé une petite question : «Suis-je devenu un petit bourgeois de la micro-informatique ?» Je possède un PC (mon outil de travail !), un ST, un Amiga 500+, des consoles et divers autres ordinateurs qui dorment dans des cartons. Quand je vois les pubs sur des PC 486dx 33 complets à moins de 10 000 F, je ne peux m'empêcher de penser que c'est une super affaire. Mais il est vrai que 10 000 F, c'est aussi une sacrée somme, et que pour les petits budgets c'est purement et simplement inaccessible. Pour ce prix, on peut bien avoir un disque dur géant, plein de mémoire, de couleurs, etc., si on ne peut pas l'acheter cela n'y changera rien. Et, heureusement, car cela justifie pleinement l'existence des Atari ST/Falcon et des Amiga. Bon, pour répondre à ma propre question : oui, je suis un petit bourgeois de l'informatique... Que veux-tu personne n'est parfait !
3) De rumeurs, de promesses, le monde micro ludique (et micro professionnelle) en fourmille. Mais d'informations vérifiables sur les logiciels qui seront disponibles à la sortie du Falcon, je n'en ai trouvé aucune. Es-tu réellement intéressé par des infos comme :« D'après certaines sources, il semblerait, peut-être-mais-c'est-pas-sûr, que... des jeux seront disponibles sur Falcon dès sa sortie ? » Si tu veux, je peux t'en mettre plein. Moi, personnellement, je suis comme St Thomas, je ne crois que ce que je vois...

montagne d'informations diverses, et tu nous reproches de ne pas t'en avoir donné plus. Prenons les choses dans l'ordre.
Loin de nous l'idée de lancer une quelconque guerre entre machines. Il me semble important que nous vous apportions, alors que de nouvelles machines sont disponibles, un certain nombre d'informations vous permettant de faire un choix. Car, à priori, tu ne vas pas acheter un Falcon ET un A1200. Donc, match, pas guerre. Le fait que nous comparions, en connaissance de cause, ces deux machines n'a rien à voir avec le « ma machine est mieux que la tienne » de certaines lettres.
Le papier sur l'Amiga 1200 à posé quelque problème, en particulier à cause de la présence en France de deux machines seulement au moment du test. Le temps dont nous avons disposé pour l'étudier a donc été très limité. Cela dit, il s'agissait d'une machine de présérie, donc sujette à modification «de dernière minute». Nous l'avons testé pour nous faire une idée préliminaire et vous donner une base pour faire votre choix (vous êtes nombreux à hésiter entre Falcon et A1200), le test définitif aura lieu lorsque la machine sera disponible en magasin. Et tu as tout à fait raison, l'architecture 32 bits de l'A1200 est en théorie plus performante que l'architecture 16/32 bits du Falcon. Tu devras attendre un peu pour avoir un avis définitif sur les performances respectives de ces deux machines.
Le DSP : le DSP ne sera pas inclus en standard sur l'A1200. Ni en France, ni nulle part. Un tel coprocesseur est à l'étude et devrait équiper une version ultérieure de cette machine. France-Télécom n'est pour rien dans cet abandon, il s'agit d'un choix commercial de Commodore (un DSP, cela coûte cher), qui a préféré proposer d'autres avantages à la place, par exemple le 32 bits. Une parenthèse en passant. Pour ce qui est des «taxes» de France-Télécom, tu es sans doute parvenu à cette conclusion en comparant les prix respectif des modems français et étrangers. En fait, France-Télécom a simplement empêché la vente des modems étrangers (en particulier américains) pour permettre aux fabricants français de rester concurrentiels. Les modems étrangers (sauf homologation exceptionnelle) étaient simplement interdits d'utilisation en France. Les choses sont en train de changer (je viens de voir un modem français 14 400 bauds à moins de 5 000 F, alors qu'ils dépassaient allègrement les 10 000 F il y a seulement quelques mois). La pression des constructeurs américains et l'utilisation frauduleuse croissante de modems non homologués y est sans doute pour beaucoup. Je rappelle à ce propos et à titre de comparaison qu'un modem 14 400 bauds (soit la vitesse maximale actuelle) coûte moins de 2 500 F outre-Atlantique.
Quant au nouveau blitter, il est sans doute très performant, de même que le DSP du Falcon, mais ne l'ayant pas vu à l'œuvre je me garderai bien de porter un jugement. Je suis enfin d'accord avec ta remarque sur l'absence de disque dur en standard. Mais il faut aussi penser que cela aurait augmenté sensiblement le prix d'un A1200 ou d'un Falcon, et que ces machines avec disque dur et moniteur ne sont plus guère concurrentielles face aux PC. Tiens, j'ai entendu dire que ces machines pourraient baisser de prix rapidement. Mais, bien entendu, ce n'est qu'une rumeur...

SCSI

Je viens d'acheter un PC 386dx 33 (Kenitech pour ne pas le nommer) avec un disque dur IDE de 80 Mo. Je possède déjà un disque dur externe avec une entrée SCSI qui fonctionnait avec mon 1040 STE. Puis-je espérer le faire fonctionner avec mon PC ? Comment ?

Eric

■ *Aucun problème, ce disque dur fonctionnera sur PC (et sur Mac, Next, etc). Cela dit, il te faut une carte contrôleur SCSI (environ 1 500 F pour une carte de bonne qualité), et tu seras bien entendu forcé de reformater le disque dur. L'intérêt d'une telle carte, c'est qu'elle te permettra aussi de brancher un lecteur de CD-ROM SCSI, un scanner ainsi que bien d'autres périphériques. Renseigne-toi auprès de ton revendeur pour plus de renseignements.*

Trop court !

Je ne suis pas là pour faire des éloges, d'autres s'en chargeront. Je viens d'abord apporter quelques remarques. Je possède un PC 386 DX 40, 4 Mo de RAM et 120 Mo de disque dur (taïwanais), qui fonctionne à merveille. Je possède quelques bons jeux, comme Wing Commander II, Epic, Dune, Monkey Island I et II, Eternam, Another World...
1) Je trouve que certains jeux sont trop faciles, et d'autres infaisables. Epic : je l'ai fini en une journée et demie, et encore, c'est trop, car en le recommençant, j'ai mis à peine trois heures. Croyez-vous que c'est amusant d'acheter un jeu plus de 300 F et de le finir en moins de temps qu'il n'en faut pour aller au magasin ? Le calcul est simple : 100 F l'heure de jeu... une bagatelle pour des citoyens moyens comme nous autres. Autre exemple : DUNE, 4 jours pour le finir (72 heures de jeu) ce qui me paraît correct. Another World, à peine deux semaines en y jouant un peu chaque jour. A l'opposé, Monkey Island II me paraît impossible (je l'ai fini grâce à une solution parue dans un magazine concurrent). J'ai quand même trouvé le juste milieu : Wing Commander II. J'ai mis environ deux mois pour le finir et j'ai réellement pris plaisir à y jouer ? Idem pour Eye of the Beholder I, dont j'ai fait les plans complets moi-même. Au fait, j'avais cru comprendre que les missions de WCII étaient presque impossibles à réaliser : c'est faux, je les ai faites sans tricher une seule fois !
Conclusion : que les programmeurs dosent mieux la difficulté de leurs jeux, nous ne voulons pas dépenser 350 F pour un jeu qui ne dure qu'une paire d'heures ; mais bravo quand même pour tous ces jeux magnifiques. Ah, encore une exception : Epic, dont les musiques sont presque nulles et « prennent la tête ».
2) Maintenant, parlons un peu de mes préférences. Je possède un PC et je trouve que c'est une machine très performante. Je me bats souvent contre d'autres qui possèdent des Amiga. Certes, l'Amiga est une bonne machine, mais légèrement poussive pour les applications autres que les jeux : imaginez un Winword, un Corel Draw, ou un 3D Studio sur Amiga ! Et du côté des jeux, préférez-vous Wing Commander II sur Amiga ou sur PC ? Mais, bien sûr, les possesseurs d'Amiga peuvent et doivent (s'ils aiment leur machine) répliquer par exemple : « A quand Project X sur PC ?»En conséquence, chacun son domaine : au PC l'aventure et la simulation, à l'Amiga action et shoot'em up. Il n'y a donc pas lieu d'y avoir de guerre entre PC et Amiga.
3) Actualité : en ce moment, des tonnes de jeux déferlent (on ne s'en plaint pas), mais tous en même temps et tous aussi bien les uns que les autres : Alone in the dark, Comanche, Rex Nebular, King's Quest VI et surtout 7th Guest. On peut se demander ce qu'il faut choisir. Sommes-nous tous prêts à dépenser plus de 1 000 F pour tous ces jeux ? Il en est de même pour les micro-ordinateurs : c'est la guerre ! Trop de nouvelles machines arrivent : le Falcon 030, l'Amiga 4000, l'Amiga 1200, etc. Tout cela va finir par dégringoler. Et le PC monte trop rapidement : les overdrives, le 586... Au fait, qu'en est-il de ce dernier ? Il paraît qu'il plafonnera à 100 MHz. Mais n'est-ce pas la bande FM ? Comment pallier ce problème ? Par un blindage ?
Enfin, j'ai quelques questions :
4) Combien existe-t-il de cartes Sound Blaster différentes ? Et laquelle est la meilleure ? Est-ce que la Sound Blaster Pro II est la même que la Sound Blaster Pro 16 bits ?
5) Petite remarque sur Stacker : je n'ai jamais eu de problème, mais j'ai cru comprendre que vous l'aviez «caché» (d'ailleurs avec quoi ?) ; si c'est seulement en lecture, c'est bien, sinon je trouve cela dangereux. Le mien n'est jamais en cache écriture. Simple conseil.

Jérôme

■ *1) Tu énonces une des dures réalités de la vie ! Mais, si dans le principe tu as raison, en pratique il est difficile d'évaluer correctement la durée de vie d'un jeu. Un exemple : tu trouves Epic trop court, et je suis d'accord avec toi. Mais je trouve personnellement que Eye of the beholder I est ENCORE PLUS COURT : je l'ai fini en une soirée ! Je n'ai pas fait de plans, j'ai sauté plusieurs étapes, mais cela ne m'a pas empêché de trouver cela très frustrant. Et le pire, c'est que Eye I n'en est pas moins un excellent jeu ! Darkmoon (Eye of the beholder II), même si je le trouve toujours trop court (2 jours), correspond mieux à mon attente en terme de durée de vie. Donc, chaque joueur à ses préférences et sa rapidité propre, et il est très difficile pour les programmeurs de doser la difficulté et la durée de vie pour nous satisfaire tous. Monkey II est effectivement difficile mais la collaboration éclairée de mes petits neveux m'a permis de le finir sans*

aide extérieure.
2) Comme je l'ai déjà dit, ce qui importe ce ne sont pas les machines mais les logiciels qui fonctionnent dessus. L'Atari ST, pourtant très proche de l'Amiga en termes de performance, est dans une situation critique à cause de l'absense actuelle de jeux. Il n'y a aucune raison pour que des machines, disposant d'un parc logiciel différent, ne puissent pas cohabiter.
3) Il est évident qu'il est impossible d'acheter tous les jeux qui sortent. Pire, il est impossible d'y jouer ! Imagine le temps nécessaire pour finir tous les jeux que tu cites... Des centaines d'heures pour le moins ! Pour ce qui est du Pentium (586), les MHz en cause concernent le nombre d'instructions par seconde, il ne s'agit pas d'une fréquence radio, donc pas de problème.
4) Il en existe actuellement 3 : la Sound Blaster 3.01, la Sound Blaster Pro II et la Sound Blaster Pro 16 MV. La Sound Blaster 16, contrairement aux deux autres (mais comme la Pro Audio Spectrum 16), permet d'enregistrer des séquences sonores à 44 kHz en 16 bits, c'est-à-dire la qualité CD-Audio. Elle est plutôt destinée à des applications de musique professionnelle, l'enregistrement à cette résolution nécessitant un espace disque très important (presque un mégoctet par seconde).
5) Merci de tes conseils, mais j'avais déjà remarqué le problème. En fait, j'avais utilisé Norton Cache en lecture uniquement, ce qui avait suffi à planter la partition stackée. J'ai par la suite jeté un œil sur la documentation de Stacker, et ainsi appris qu'il dispose de son propre cache...

Les uns et les autres

Il y a deux catégories de possesseurs de PC. D'une part il y a ceux qui se sont ruinés pour acheter un 486, et d'autre part ceux qui se sont contentés d'un modeste 286. Les premiers sont voués à pirater leurs jeux faute de moyens, et les seconds se contentent des rares jeux qui tournent encore sur leur machine.
La course à la puissance que subit le monde PC ravit les constructeurs, assurés de revendre dans les trois ans une nouvelle machine à leurs clients. Quant aux éditeurs de jeux, ils ne se foulent plus pour optimiser leurs routines et sortent des jeux qui nécessitent des 386 – 4 Mo. Ils sont obligés de les vendre chers vu qu'ils sont très piratés. A mon avis, les éditeurs font un mauvais calcul : s'ils consacraient la différence de prix due au piratage à utiliser au maximum les ressources des petites bécanes en programmant en assembleur par exemple ils vendraient beaucoup mieux leurs jeux. Si je vous écris, c'est parce que je pense que c'est en partie vous qui avez la situation en main : cessez de coter excessivement des jeux qui nécessitent de grosses machines. Sanctionnez-les d'office d'un ou de deux points sur vingt ! Ainsi les éditeurs comprendront-ils peut-être. Ne vaut-il pas mieux que les possesseurs de 286 se révoltent maintenant, plutôt que les possesseurs de 386, beaucoup plus nombreux et venant d'investir, dans deux ans ? Ce serait la crise !

Un lecteur assidu

■ *Je ne sais pas ce qui se passe ces temps-ci, mais les lettres sont de plus en plus rarement signées. Personnellement, je trouve qu'un prénom, c'est plus sympathique qu'un «M. X» ou qu'un «Lecteur assidu». Enfin, c'est vous qui voyez...*
Pour ce qui est du renouvellement rapide du marché et de l'évolution en puissance des machines, il faut bien comprendre que c'est un cercle vicieux. A l'époque dorée (pour les constructeurs) où les marges étaient de 200 ou 300 %, il n'y avait nul besoin de renouveler le parc informatique. Son extension suffisait à faire vivre les Tandy et autres Compaq. Avec l'arrivée des Taïwanais, les prix ont chuté de façon catastrophique et les marges se sont réduites comme peau de chagrin. L'arrivée de processeurs plus rapides (la puissance des microprocesseurs croît avec le temps de façon quasi arithmétique) a permis à ces constructeurs de proposer des machines plus puissantes. Le principe est simple : si on vend moins cher, il faut vendre plus pour gagner autant. Et comme le parc (c'est-à-dire le nombre de machines installées à un moment donné) ne croît que lentement, on accélère les ventes en proposant des machines plus puissantes – et moins chères ! Ce qui, bien entendu, diminue encore les marges. Etc.
Quant au manque d'optimisation des programmes sur PC il est flagrant. Si l'on comprend qu'un jeu de la carrure d'un Underworld nécessite un 386 et 2 Mo de mémoire, que dire d'un Ultima 7 (pour rester chez Origin), qui souffre d'une lenteur d'escargot même sur un 486dx 33 ? Evidemment, programmer en assembleur prend du temps, et donc de l'argent...
Les 286 sont morts et enterrés (la plupart des constructeurs n'en proposent même plus). Et le problème que tu soulèves est d'actualité : la machine actuellement la plus vendue est le 386sx 25. Hors, sur cette machine, Wing Commander ramera lamentablement, Ultima 7 sera quasi injouable. C'est un paradoxe que les jeux actuels nécessitent plus de puissance que les applications professionnelles. Je ne sais pas ce que donnera le Pentium, ni quelle sera l'évolution dans les prochaines années. Mais il semble évident dès aujourd'hui que le 386 n'aura plus maintenant qu'un durée de vie courte, que le 486 n'est qu'une étape, que le 586 (pardon, le Pentium) sera suivi rapidement d'un processeur encore plus puissant (nom de code : 686 !), etc. L'avenir est-il si sombre que cela ? Oui et non. Oui, car on peut facilement prévoir que, dans un an, moins de 10 % des jeux fonctionneront sur 286, et qu'au moins 30 % des jeux seront trop lents pour être utilisés sur un 386sx 16 ou 20 MHz. Non, car les prix vont continuer à baisser, et qu'à 5 000 F, renouveler une machine tous les trois ans devient envisageable. Comme on dit, qui vivra verra...

Entre vieux de la micro...

A peine l'édito du forum de *Tilt* 108 achevé, j'ai pris mon stylo pour rédiger cette lettre. Vous posez la question : «Le génie et la création auraient-ils disparu ? » Cette question, je me la suis posée plus de cent fois, et je suis heureux aujourd'hui de posséder une réponse : je pense sincèrement que non, le génie existe toujours. Mais aujourd'hui le joueur moyen, vu l'aisance avec laquelle évolue la technique, ne peut que demander plus, demander mieux. Quand j'ai découvert les jeux vidéo, c'était sur une des toutes premières consoles Atari, sur un jeu depuis longtemps oublié, dont je ne me souviens même plus du titre. Il consistait à défendre sa galaxie contre l'invasion d'extraterrestres. Pour cela, un vaisseau piloté façon «Epic» de l'intérieur constituait notre seule aide. Tout cela, bien sûr, avec des graphismes qui me permettaient à peine de deviner ce qu'ils représentaient. Mais j'y ai joué pendant des heures, et rien, pour moi, ne pouvait l'égaler. Aujourd'hui, je suis certain que ce qui me laissait admiratif n'était que peut de choses. L'animation, le graphisme et les bruitages étaient réduits à l'essentiel, et je ne pouvais imaginer qu'un jour la couleur ferait son apparition. Alors, pensez, une musique ou un dessin digne de ce nom sur ordinateur, ce n'était même pas envisageable. En fait, ce dont la technologie me privait, je l'imaginais. Les explosions et le ronron du moteur, c'était moi qui les voyais. Et c'est cela qui évitait que l'on ait besoin de rêver sur ce que le programmeur aurait pu faire, les graphismes somptueux, les musiques d'opéra ou l'animation digne d'une vidéo qui ne nous permettent plus de redessiner la tête du héros ou bien de coller à l'action la musique de son feuilleton préféré. C'est l'imagination qui a disparu au moment où le progrès technologique découvrait de quoi satisfaire les cinq sens (ou presque). Aujourd'hui, on nous crée un héros et une histoire, mais ce héros et cette histoire ne vaudrons jamais ceux que nous avons inventés. Bien sûr, d'autre facteurs entrent aussi en jeu, comme le fait de découvrir ou de retrouver un univers différent, ou encore les progrès dans ce domaine, qui aujourd'hui semblent si simples que la plus novatrice des technologies nous paraît couler de source. Même si, en posant cette question, vous saviez certainement déjà la réponse, j'avais envie d'exprimer un avis sur ce sujet. Mais le forum n'est-il pas fait pour cela ?

Nicolas

■ *Tu sais quoi ? C'est beau ! Non, vraiment, il y a de la poésie dans ta lettre, c'est un véritable plaisir de la passer ici. Cela dit, ma question était effectivement une boutade aux éditeurs, qui alignent plus maintenant les octets et les milliers de couleurs sur leurs boîtes que les heures de jeu et de plaisir. C'est parfois rageant de suivre l'évolution d'un jeu. Il m'est arrivé de voir des prémices prometteuses, avec une idée originale, un scénario passionnant, une technique de programmation avancée, et de n'avoir en fin de course entre les mains*

qu'un jeu quelconque, plagiat ou mélange d'autres jeux. En fait, la créativité – on peut appeler cela le génie – est toujours là, mais les contraintes autant techniques que financières ont un effet apparemment très néfaste sur sa mise en application. Il reste heureusement des exceptions à cette règle. Je viens de rejouer à Underworld (c'est pour cela que j'en parle beaucoup dans ce courrier), et il comporte cette touche de génie. Tiens, Civilization aussi est génial. Eh oui, finalement, il en reste encore !

Sous exploité et condamné

Possesseur d'un STE sous exploité et condamné, j'ai donc acheté un Amiga 600 il y a deux semaines, à 3 290 F. Et voilà que Commodore annonce l'A1200 pour le même prix ! Je suis frustré, et je regrette le temps où il ne sortait pas une nouvelle bécane tous les mois !
Bref, j'ai quelques questions à vous poser :
1) Est-il vrai qu'une image fixe abîme l'écran ?
2) Combien coûte une extension mémoire d'un Mo pour STE ?
3) Pour apprendre à programmer, faut-il acheter un langage et lire la notice ou acheter des livres ?
4) A votre avis, l'Amiga 600 sera-t-il délaissé à cause de l'Amiga 1200 ?
5) Combien coûte un lecteur de CD-ROM sur mon A600, et est-ce un bon investissement ?
6) Le Falcon à l'air d'une bonne machine. Pourra-t-on y connecter un lecteur de CD-ROM ?
7) Mon prof de DAO au bahut me dit que mon Amiga n'est qu'un joujou à côté de son PC. Dois-je le tuer ou lui montrer Project X et Zool ?

AMIGATARIBM

■ *Voilà enfin un pseudo original ! Prenez exemple, vous autres qui signez M. X ou Mme Y ! Bon, désolé pour ta mésaventure, mais j'ai subi la même avec l'A500+ (même les journalistes ne sont pas épargnés par cette catastrophe naturelle !).*
1) En théorie, les écrans à phosphore souffrent d'une exposition prolongée aux faisceaux d'électrons. Cela dit, il faut des mois, voire des années pour que cela soit perceptible.
2) Tu dois pouvoir en trouver à moins de 500 F.
3) Les deux, mon capitaine. En fait, cela dépend du langage et de ce que tu désires faire avec. Si tu envisages le GFA basic pour t'amuser, la doc plus un bouquin suffira. Si tu désires programmer des jeux de niveau commercial en assembleur, il te faudra une pile de bouquins, des docs techniques, etc.
4) Heu... Si ce n'est pas le cas immédiatement, cela arrivera tôt ou tard. A mon avis (personnel à moi) ce sera plutôt tôt que tard...
5) Environ 3 000 F. mais ce n'est pas, à mon avis (je vais encore me faire taper sur les doigts par Commodore), un bon investissement. Le nombre d'applications CDTV est réduit et, surtout, elles sont globalement assez nulles.
6) Sans doute mais, pour l'instant, Atari a d'autres chats à fouetter... On vous signalera dès qu'un tel périphérique sera en vue.
7) Tue-le. Non, arrête, c'est pour rire ! Trop tard ? Zut ! En fait, l'idée maîtresse serait d'échanger vos points de vue. Donc, montre-lui ton Amiga armé de ses meilleurs jeux, et profites-en pour aller jeter un œil sur son PC (après tout, pour juger il faut connaître, non ?)

Amiga ou PC ?

Salut, je vous écris parce que j'ai un gros problème. Voilà, je voudrais m'acheter un ordinateur, mais je ne sais pas lequel. J'hésite entre un Amiga (500 ou 500+ ou 600 ou 1200 ?) et un PC (386 ou 486 ?). En avant pour les questions :
1) Quel est le meilleur entre un Amiga et un PC ? Techniquement et au niveau des jeux ?
2) Est-ce que Sensible Soccer, Lotus Turbo Esprit II et III, Megalomania, Vroom et BC Kid sont prévus sur PC ?
3) Est-ce que les programmes de dessin son mieux sur Amiga ou sur PC ?
4) Quand on achète un PC avec un moniteur couleur SVGA, est-il possible de jouer avec tous les jeux dessus ?
5) Quel type de PC et quelle configuration faut-il pour pouvoir en profiter au maximum ? Même chose pour l'Amiga ?

Frank

■ *Je vais tenter d'éclairer ta lanterne de mes faibles lumières.*
1) Aucun, ou tous les deux, comme tu préfères. L'Amiga a pour lui un prix plus attractif et des jeux d'action excellents. Le PC dispose des meilleurs jeux d'aventure et de simulation et d'une logithèque globalement plus riche.
2) Megalomania existe déjà sur PC, Sensible Soccer est attendu, Vroom devrait être là pour les calendes grecques, les autres ne sont pas annoncés.
3) Bonne question. En pratique, Deluxe Paint IV sur Amiga est plus complet que Deluxe Paint II sur PC, donc l'Amiga est mieux fourni que le PC (il dispose en plus de 4096 couleurs simultanées contre 256).
4) Oui, si tu disposes de la carte correspondante (carte SVGA).
5) Les meilleurs PC actuels sont les 486dx2 66Mhz, mais ils sont encore chers. Un bon compromis performances/prix: un 486sx ou dx 33. Pour la ligne Amiga, l'A1200 est actuellement le seul choix envisageable. Il a tout pour lui : prix, rapidité, couleurs, etc. Chose importante : je te conseille, si tu choisis l'Amiga, de le prendre avec disque dur. C'est plus cher, mais le confort que cela procure est incomparable.

Réflexions

Tilt, grand journal vénéré de tous, quelques questions me traversent l'esprit depuis quelques temps.
1) Relisez, s'il vous plait, l'article que vous faisiez sur KQ IV. Relisez les critiques sur les splendides graphismes EGA. Réfléchissez à vos critiques actuelles, et dites-moi ce que vous prévoyez pour le futur.
2) Les PC, qui sont chers à votre cœur, ne sont pas des machines de jeu mais des outils professionnels tout comme les Mac. Pensez-vous qu'une machine si austère, si peu normalisée, et dont les prix sont déjà au plus bas, puisse tenir le coup sur un marché qui demande des machines, si possible, simples et sur lesquelles on puisse optimiser les jeux de façon à les faire tourner le plus rapidement possible ?
3) Le Falcon 030 va bientôt arriver chez les revendeurs, de nombreux développeurs l'ont déjà obtenu, sans grande difficulté. J'aimerais savoir si vous pensez que les éditeurs vont être assez intelligents pour bien vouloir utiliser rapidement le mode SVGA qui est présent en standard ?

Un adorateur de Tilt

■ *1) Hé oui ! Les temps changent, et ce qui nous paraissait sublime hier et devenu bien quelconque aujourd'hui.*
Ce que je prévois pour l'avenir ? Mais la vidéo animée en temps réel, bien sûr ! Associée au Ray Tracing (toujours en temps réel), à la 3D, etc...
2) Ah, mais si tu pars dans cette direction, je peux aussi dire que le ST est une machine professionnelle, pas une machine de jeux ! La grande force du PC, c'est justement de pouvoir être utilisé aussi bien pour travailler que pour jouer. Et, sans vouloir te vexer, les meilleurs jeux sont sur cette machine. Tous les jeux que j'aime, en tous cas.
A mon avis, dans les 5 ans, elle tiendra le coup devant toutes les autres machines. Plus loin, je ne sais pas...
3) Tout l'avenir du Falcon se joue sur ce point. Si les éditeurs suivent le mouvement et tirent parti de ses spécificités, le Falcon vivra. Sinon, il disparaîtra avant même d'être né.





Voilà un bon programme pour de la PAO, léger et bien fait. Avec lui, vous vous sentirez comme un poisson dans l'eau.

Tout en conservant sa simplicité d'usage qui constituait l'un des points forts de la version *Atari ST*, cette conversion sur *PC Windows* tire parti des spécificités de l'interface et offre de nouvelles fonctions puissantes.

TIMEWORKS PUBLISHER 3 WINDOWS

PAO



Le programme gère très facilement les « ombres chinoises » ainsi que les rotations et leur habillage automatique.

Nous vous avions présenté dans le *Tilt* 107 la version *Atari ST* de ce logiciel de PAO qui tire son épingle du jeu grâce à sa grande simplicité, simplicité ne rimant pas avec pauvreté, toutes les fonctions essentielles étant disponibles. Cette conversion pour *PC Windows* ne manque pas d'atouts et dispose de quelques particularités intéressantes dont nous allons vous entretenir.

Une installation perfectible

Le programme dispose bien entendu de son utilitaire d'installation, qui se charge de copier non seulement le programme lui-même, mais aussi le gestionnaire de fontes Adobe Type Manager (ATM) et ses fontes, fournis dans le même package. Toutefois, cet utilitaire installe le gestionnaire d'ATM dans le Groupe principal du Gestionnaire de programmes *Windows* et se trouve perturbé si vous recourez à un autre shell (*Norton Desktop Windows*, par exemple). Il faudra donc vous assurer d'utiliser le shell Windows (progman.exe) au moment de l'installation, en modifiant au besoin temporairement la ligne « shell=... » du fichier « system.ini » de Windows. Le second reproche concerne les fontes GST qui devront être installées secondairement en passant par le gestionnaire *ATM*. En dépit de ces remarques, l'installation reste simple et ne devrait vous poser aucun problème.

PowerText, une nouvelle fonction vraiment puissante.

Cette version reprend intégralement les fonctions de la version Atari ST. Je vous invite donc à relire l'article correspondant. Mais il existe quelques nouveautés. La plus importante est l'option PowerText, qui n'est disponible d'ailleurs que si ATM a été installé. Grâce à cette fonction intelligente, il devient très facile de créer des effets spéciaux qui apporteront une certaine originalité à vos documents. Quelques instants suffiront pour placer un texte en arc de cercle ou en « bouton » (comme les inscriptions d'un camembert par exemple), le pencher, l'étirer ou au contraire le resserrer, ou encore créer des effets d'ombre ou de miroir. Cette même fonction sert aussi à faire pivoter un cadre, pour écrire transversalement, par exemple. Les polices sont assez variées et l'aperçu avant confirmation évite toute méprise.

Les autres nouveautés

Outre les fontes GST (spécifiques du programme) et ATM, *Timeworks Publisher* est à même d'utiliser toutes les fontes True Type de Windows 3. Ces fontes, tout comme les fontes ATM, sont des fontes vectorielles, qui ne subissent pas d'effets d'escalier lors des grossissements.

Cette version dispose d'un correcteur orthographique intégré, utile en dépannage, mais qui ne peut se comparer à celui de *Winword 2*, par exemple.

Timeworks Publisher 3 gère de manière « propre » un grand nombre de formats de texte, en conservant césures et attributs. Outre l'indispensable ASCII, il comprend les formats Word (DOS et Windows), Write, WordPerfect, Works, Wordstar, etc, chacun pouvant donc y trouver son bonheur. Les formats d'image sont tout aussi riches : Deluxe Paint, GEM, PCX, TIFF, Windows Bitmap et metafile, etc. Le package contient d'ailleurs une bibliothèque d'images et de symboles assez diversifiés, qui pourront servir de base pour illustrer vos documents.

EN BREF

Timeworks Publisher 3 Windows satisfera tous ceux qui veulent disposer d'un logiciel de PAO complet et assez puissant, sans pour autant se perdre dans les méandres d'un *XPress* (la référence professionnelle en la matière).

CONFIGURATION MATÉRIELLE

PC tout modèle (386 SX minimum conseillé).
Mémoire vive : 2 Mo.
Dos 3.1 ou supérieur.
Windows 3.0 ou *3.1* (indispensable pour les fontes True Type).
Modes graphiques : EGA, VGA, SVGA.
Disque dur : indispensable.
Espace requis : 6 Mo environ.

Le manuel et le programme, en français, sont des modèles du genre.

L'apprentissage est facile, les chapitres bien organisés, avec de nombreux « tuyaux » qui aident le profane. Le rappel de la bibliothèque d'images et des fontes disponibles est aussi une bonne idée, tout comme les questions-réponses qui règlent les problèmes les plus couramment rencontrés.

En définitive, *Timeworks Publisher 3* apparaît vraiment comme un excellent produit de PAO légère, largement suffisant pour un usage personnel ou pour des documents de quelques pages (disquettes GST distribué par The Disc Company ; Prix : I).

Jacques Harbonn

Le tam tam news est de retour une dernière fois. Eh oui, toutes les bonnes choses ont une fin ! Le tam tam disparaît. Mais, c'est promis, dans sa nouvelle formule, *Tilt* continuera à vous informer sur tout ce qui émerge sans cesse du bouillonnant monde de la micro-informatique. Alors, à très bientôt.

David Téné

■ Les étudiants et les enseignants ont bien de la chance. Certains Apple Center tels que MicroMega leur proposent des promos d'enfer. La « promo Classic », par exemple, constituée d'un Mac Classic 4/40 et de Claris Works leur coûtera à peine plus de 5 500 francs TTC.

■ Après avoir signé avec la FNAC, Apple se fait distribuer par Boulanger, la SERAP et le Surcouf, des réseaux qui sont on ne peut plus grand public. Le temps où la société de Cupertino ne s'adressait qu'aux professionnels est bel et bien révolu.

■ Apple multiplie les accords : après les deux filiales créées avec IBM l'an dernier, la société à la pomme a signé d'une part avec Kodak dans le but de développer des produits micro/photo (genre CD-Photo) et d'autre part avec Sharp pour développer son fameux calepin électronique Newton.

■ Esat Software, une société bordelaise qui s'est fait connaître par ses nombreux utilitaires sur *Amstrad CPC* et *Atari ST*, déménage. Pour fêter l'événement, Esat enverra un cadeau à tous ceux qui auront fait la demande d'un catalogue. ESAT SOFTWARE : Espace Tena, 86/88 avenue des Pyrénées, 33140 VILLENAVE D'ORNON. Tél. : 16.56.75.42.34. FAX : 16.56.87.85.92.

■ C'est bien connu, les Américains, qu'ils soient de simples particuliers ou de grands constructeurs d'informatique, n'arrêtent pas de se faire des procès. Et il en est un qui oppose depuis quatre ans Apple et Microsoft. Le premier accuse le second de lui violer ses copyrights avec les versions 2.03 et 3.0 de Windows. Mais le juge Vaughn Walker a conclu en faveur de la firme de Bill Gates en affirmant par deux fois, le 14 avril 1992 et le 3 août 1992, que tous les écrans des versions sus-citées étaient permis et a rejeté la demande d'Apple de protéger le « look and feel » de ses programmes Macintosh.

■ Devant le nombre impressionnant de visiteurs qui n'ont pu entrer au Supergames Show, on murmure que l'édition 93 se déroulerait au parc des Expositions de la Porte de Versailles, à Paris. Wait and see...

■ C'est dorénavant The Disc Company qui distribue en exclusivité en France et dans les pays Francophones, le traitement de texte JustWrite (version 2.0) de Symantec. Rappelons que JustWrite tourne sous Windows et existe en deux versions : « standard » (avec correcteur orthographique) à 990 francs et « professionnelle » (avec correcteurs orthographique, grammatical et dictionnaire des synonymes) pour 1 800 francs environ.

■ Compaq étend à trois ans sa garantie gratuite pièces et main-d'œuvre. Celle-ci concerne tous les ordinateurs vendus à partir du 1er décembre 1992. Rappelons que cette garantie comprend un an de maintenance gratuite sur site.

■ La FNAC a choisi la société Thomain-for-Spectral (filiale du groupe Thomson) pour assurer la maintenance et l'installation des équipements informatiques qu'elle commercialise. Ce qui lui permet ainsi d'offrir à tous ceux qui lui ont acheté un *PC* ou un *Mac*,- sans supplément de prix- , une garantie comprenant une maintenance sur site et une assistance technique téléphonique pendant la première année.

■ *FoxPro*, de Microsoft, a été désigné par le NSTL (National Software Testings Lab) comme le SGBD le plus rapide, devant *Paradox* de Borland.

■ Ça devait bien arriver un jour : PC Tools, qui en est à sa version 8 pour MS/DOS, est en cours d'adaptation pour l'environnement Windows. La version anglaise sera disponible dans le courant du mois de février. Il faudra attendre avril pour lire la même chose en français.

■ Les jeux sont à la mode. Après Apple, qui s'expose au Supergames Show, voilà que Microsoft sort un petit catalogue tout couleur pour vanter les mérites de ses « jeux ». Outre l'immanquable *Flight Simulator* et le superbe *Golf* pour Windows, on y trouve les quatre compilations *Fun* pour Windows (numéro 1 à 4) et... *Money* pour Windows, un logiciel pour gérer ses comptes. Ce doit être un nouveau type de jeu mis au point par la firme de Bill Gates.

Agenda

Salon internationnal du jouet

Cette manifestation, exclusivement réservée aux professionnels, dévoile en avant-première les joujoux qui raviront petits et grands à Noël 93.
Du 27 janvier au 2 février 1993 au parc des Expositions de Paris-Nord-Villepinte.

PC Forum européen

Le salon référence de la micro-informatique professionnelle. Du 9 au 12 février 1993 au parc des Expositions de la Porte de Versailles, à Paris.

International computer show

Septième du nom, voici le rendez-vous des amateurs de shopping micro-informatique britanniques. Et, si traverser la Manche ne vous fait pas peur, allez-y de bon cœur, vous serez accueilli à bras ouverts. Du 19 au 21 février 1993 au Wembley Conference Center, à Londres.

CeBIT 93

Tout simplement le plus grand salon informatique du monde avec près de 650 000 visiteurs... Du 24 au 31 mars 1993, à Hanovre.

ECTS

La traditionnelle exposition où tous les acteurs de la micro-informatique ludique se retrouvent. Du 4 au 6 avril 1993 au Business Design Center d'Islington, à Londres.

BBC Acorn User Spring Show

Là où se rencontrent les fanatiques des machines Acorn, dont la gamme des fameux Archimedes. Y découvrir les nouveaux modèles ne serait pas étonnant... Du 15 au 17 avril 1993 au Harrogate International Conference & Exhibition Center.

Salon des jeux vidéo et des nouvelles technologies

Un salon dans le salon puisque cette manifestation se déroulera pendant la Foire de Paris. Du 29 avril au 9 mai 1993 au parc des Expositions de la Porte de Versailles, à Paris.

■ La version *2.0* de *Visual Basic* pour Windows de Microsoft vient de sortir. Cette nouvelle mouture comporte de nombreuses améliorations : on notera en particulier des temps de chargement accélérés et des fichiers exécutables, plus rapides et plus petits. *Visual Basic* est commercialisé en deux éditions différentes : « standard » (en français) pour moins de 2 000 francs et « professionnelle » (en anglais) pour un peu plus de 4 000 francs.

■ Plusieurs constructeurs américains de micro-ordinateurs participaient pour la première fois au CES de Las Vegas qui s'est déroulé du 7 au 10 janvier 1993 : Apple, pour commencer, mais aussi Compaq, AST et Hewlett-Packard. Ils en ont profité pour nous présenter leurs nouveaux produits « grand public et bon marché » dont certains sont pour l'instant résevés au marché nord-américain (Macintosh Performa, par exemple).
Un espace était réservé à la présentation de logiciels non ludiques ainsi qu'aux différentes applications sur *CD-ROM*.

■ Disponible en 20 langues, *Excel* a dépassé la barre des 4 millions d'exemplaires. Microsoft explique le succès de son tableur vedette (qui en est à sa version 4) de la façon suivante : au fur et à mesure que les utilisateurs MS/DOS passent à Windows, ceux-ci adoptent *Excel*. Ainsi, plus d'un million de possesseurs de *Lotus 123* (sous DOS) auraient déjà effectué la transition...

■ Imagol ouvre le premier point de vente exclusif d'objets griffés Apple qu'on appelle les « goodies ». Vous savez, ce sont des objets ornés de la fameuse pomme croquée aux couleurs de l'arc-en-ciel qu'on ne peut en général se procurer que lors d'Apple Expo. Ça va du porte-disquettes au tee-shirt en passant par les sacs de voyage et autres accessoires de bureau. Apple commercialise ainsi son logo depuis 1984, à l'instar d'autres grandes marques comme Coca-Cola, Hollywood et Walt Disney. La boutique des Goodies Apple : 67, bd Saint-Germain, 75005 PARIS. Tél. (1)40.51.84.52 - FAX : 44.07.32.11.

SOLUTION MULTIMEDIA

Le multimédia est à la mode. Si bien que certaines sociétés en profitent pour sortir des configurations « prêtes à l'emploi ». C'est le cas de Packard Bell, société américaine présente sur le marché des micro-ordinateurs depuis 1986, qui vient de sortir le *PB 486-CD*. Il s'agit d'un compatible *PC 486 sx* à 25 MHz équipé d'un lecteur de *CD-ROM* interne compatible MPC, d'un module à trois haut-parleurs amplifiés ROLAND placé sous l'écran, d'une carte sonore Sound Blaster Pro II, d'un moniteur couleur haute résolution 1024 X 768 points et, enfin, d'un disque dur 105 Mo. Côté softs, on trouve des logiciels de bureautique, un programme de téléchargement et six *CD-ROM* dont le fameux Chessmaster 3000. Cet ensemble est disponible pour un peu moins de 18 000 francs dans les réseaux de grandes surfaces spécialisées telles Boulanger et Serap.

DUEL DE SALONS EN ANGLETERRE

Le Future Entertainment Show qui s'est déroulé à Londres du 5 au 8 novembre 1992 fut un véritable succès tant auprès des annonceurs que des visteurs, même si un grand nombre d'entre eux n'ont pu y entrer pour des raisons de sécurité.
Le Games Master Live ! a eu lieu, quant à lui, du 4 au 6 décembre 1992 à Birmingham, c'est-à-dire tout juste un mois plus tard. Et là, ce fut l'éclate totale : plus d'une centaine de sociétés était au rendez-vous, que ce soient des éditeurs ou des revendeurs. Rien à voir avec le Supergames Show et ses trente-cinq exposants ! Le très grand parc d'exposition de Birmingham a donné la possibilité à certains acteurs du monde vidéo ludique, comme US GOLD ou SEGA, de proposer carrément des attractions de fête foraine ou un circuit de kart.
La très bonne organisation de ce salon a également permis d'éviter les erreurs qui s'étaient produites lors du salon concurrent londonien (comme les interminables files d'attente). Il y avait même une crèche pour les tout-petits parrainée par Acorn. A quand, en France, un salon de cette trempe ?

DES ETIQUETTES AMOVIBLES POUR DISQUETTES

RPS, autrefois Rhône Poulenc Systèmes, est spécialisée dans la fabrication de supports magnétiques, notamment des disquettes. Et voici qu'elle se lance à présent dans l'étiquetage ! Fini les ratures et les superpositions d'étiquettes, grâce à Data Label Plus. Il s'agit, d'une part, d'un porte-étiquettes adhésif et transparent qui se colle directement sur la disquette (ou tout autre support) et est utilisable à volonté et, d'autre part, d'un jeu d'étiquettes en couleurs qui se glissent dans le porte-étiquettes en question.
Pratiques, les Data Label Plus sont la solution idéale pour tous ceux qui changent fréquemment le contenu de leurs disquettes et qui s'acharnent à surcharger de feutre noir ou de blanc correcteur le traditionnel carré de papier collant (suivez mon regard !). Data Label Plus est commercialisé au prix de 50 francs (un porte-étiquettes et 60 étiquettes au format 3"1/2). RPS : (1)45.92.53.00. FAX : (1)43.05.35.16.

STAGES DE MICRO POUR ADULTES

L'association Paris pour les Jeunes, présidée par Paul Violet, adjoint au maire de Paris, propose, en collaboration avec diverses associations partenaires, des stages de formation pour adultes en micro-informatique dans ses ateliers parisiens équipés de compatibles *PC*, de *Mac* et de *ST*.
Les stages, d'une durée de 6 à 24 heures, se déroulent en période scolaire en soirée (18h 30-21h 30) et en journée (10h-13h et 14h-17h). Ils réunissent un maximum de neuf stagiaires qui disposent chacun d'un micro. Pour certains logiciels, il existe plusieurs niveaux de formation : initiation, perfectionnement, approfondissement.
Les tarifs des stages varient de 80 à 100 francs de l'heure. Que les demandeurs d'emploi se rassurent : une formule subventionnée par le département de Paris a également été mise en place. Des modules de courte durée (12 heures) leur permettront de s'initier ou de se perfectionner dans l'utilisation de logiciels de bureautique.
Enfin, des ateliers en libre-service sur compatibles *PC* ou *Mac* sont mis à la disposition des plus indépendants : ils devront, pour en bénéficier, s'acquitter de la somme de 90 francs pour 3 heures (adhésion annuelle en sus). Paris pour les Jeunes : 110 rue des Amandiers, 75020 PARIS.
Tél. : (1)43.66.42.17 - FAX : (1)43.66.49.24.

ANTI-VIRUS VERSION 1.4

A peine la version *1.3* de *Central Point Anti-Virus* (CPAV) est elle sortie que la version *1.4* (en français) pointe le bout de son nez. De nombreuses fonctions sont au programme, notamment la possibilité de répérer et éliminer les virus autotransformables.
Ces sales bêtes sont des bouts de programmes qui ont la particularité de se modifier tout seuls sans qu'on ne leur ait rien demandé, ce qui leur permet de changer d'aspect à chaque exécution.
Même traitement en ce qui concerne le Virus Creation Laboratory (VCL), *CPAV* le trouvera et s'en débarrassera sans pitié.
Car figurez-vous que le VCL est un outil de développement de virus qui est apparu sur les microserveurs américains (BBS ou Bulletin Board Services) : il permet de créer soi-même ses virus ! Intéressant, non ? C'est comme si on pouvait acheter des grenades en kit chez sa boulangère... *CPAV* est édité par Central Point Software et coûte un peu moins de 1 300 francs. CPS : (1) 41.19.19.19 - FAX : (1) 41.19.19.20.

VENTES

AMIGA

Vds A 2000 B + 5 mo de ram + DD GVP, 80 Mo + mon. 1083 S + 50 orig, tbe, px : 8 000 F. **Arnaud MORENO, 40, rue de la Noise, 92140 Clamart. Tél. : (16-1) 46.42.14.91.**

Vds jx à bas prix sur Amiga et sur SFX. **Laurent BELLANGER, 18, rue Joliot Curie, 93330 Neuilly-sur-Marne. Tél. : (16-1) 43.08.75.96 (de 18 h 30 à 20 h 30).**

Vds cartouche Nordic Power pour A 500/1 000, px : 350 F, digitaliseur audio stéréo Perfect Sound 3.0, px : 350 F. **THAMI. Tél. : 87.31.02.79.**

Vds C 128 D + mon. coul. + lect. disq + nbx jx et util., px : 1 000 F. **Lionel VAUTRIN, 1, allée de Reims, 78200 Mantes-la-Jolie. Tél. : (16-1) 30.92.34.75.**

Vds A 500, tbe + 20 jx + util. + joys + souris + livres, px : 4 000 F à déb. **Benoît WARTEL, 3, place de la République, 92130 Issy-les-Moulineaux. Tél. : (16-1) 46.44.88.38.**

Vds A 500 Plus + 2 joys + tapis + jx + util (orig), ss gar., px : 2 500 F. **Alexandre GOMEZ-HENRY, 25, rue Albanie Regourd, 31000 Toulouse. Tél. : 61.63.71.30.**

Vds jx sur A 500 à bas prix. **Stéphane GOUPIL, La Rose des Vents, 35210 Montreuil-des-Landes. Tél. : 99.76.03.74.**

Vds cours (facile) d'assembleur sur disk pour Amiga, prix intér. (pour Seka). **Julien FERRARI, Impasse Jean Cocteau, Cidex 161, 38920 Crolles. Tél. : 76.08.03.27.**

Vds jx sur Amiga à bas prix. **Olivier MONIER, Le Pré des Gérins, 26120 Malissard. Tél. : 75.85.20.85.**

Vds A 500 + 2 Mo + lect. 5" 1/4 + 100 disk + mon. + joy + livres, tbe. **Maurice DOERR, 202, route de Mittelhausbergen, 67200 Strasbourg. Tél. : 88.27.22.21.**

Vds A500, 1 méga, tbe + 42 jx orig + Amos, GFA 3 et Discoscopie + util et démo, px : 4 500 F le tt ou 80 F le jeu. **Nathalie LUSSER, 1, rue Escarpée, 67000 Strasbourg. Tél. : 88.75.61.69.**

Vds 500 plus + ext. 1 Mo + joys + souris, tbe, px : 2 500 F. **André TRAN-VINH-THUY, 13, av. Paul Vaillant Couturier, 93150 Le Blanc-Mesnil. Tél. : (16-1) 48.66.38.59 (ap. 18 h).**

Vds A 500 + ext. 500 Ko + 160 disquettes + 3 joys + souris, px : 1 600 F. **Mathieu CAVALLI, 57, rue Robespierre, 93170 Bagnolet. Tél. : (16-1) 43.60.71.49.**

Vds A 500 + 1 Ro avec horloge, px : 1 200 F + frais d'envoi. **Freddy BRIFFAUT, 36, rue Wican, 59520 Marquette-lez-Lille. Tél. : 20.40.64.84.**

Vds A 500 + 1084 + A 501 + DD 52 Mo + 11 M/S + 2 mo Ram + 250 disq + jx orig + divers, px : 2 000 F à déb. **Cosimo MANCA, Simplon 3, 1530 Payerne (VD), Suisse. Tél. : 037.61.39.56.**

Vds A500 1 Mo + lect ext. + joys + jx + péritel, px : 2 990 F (cher Super NES, px : 800 F maxi). **Gérald PICKLO, 20, av. du Bel Air, 75012 Paris. Tél. : (16-1) 43.40.48.81.**

Vds A600 + mon. + disquettes, px : 1 900 F. **Christian LEMAITRE, 115, av. Aristide Briand, 93320 Les Pavillons-sous-Bois. Tél. : (16-1) 48.47.94.86 (répondeur).**

Vds A 500 + dble Rom 1, 3, 2, 0 + mon. 1083 S + jx orig (Tr. Texte, 3 D Kit, DP 4, Vroom...), val. : 10 000 F, px : 7 000 F. **Lionel ANDRIEUX, 1108, Bd Grand-Parc, 14200 Hérouville-Saint-Clair. Tél. : 31.95.12.21.**

Vds Amiga 1000 + mon. coul. 1081 + scanner + souris + joy + nbx disks + emb. d'origine, px : 6 900 F, imp. coul. Epson, px : 1 500 F. **Guillaume FAGOT, 12, rue Léon Cogniet, 75017 Paris. Tél. : (16-1) 42.27.68.82.**

Vds A 500 ext. 500 Drive ext. écran coul. impr. meuble câble, nbx jx util., px : 5 000 F. **Stéphane VADAM, 20, rue Vasco de Gama, 91170 Viry-Châtillon. Tél. : (16-1) 69.05.99.68.**

Vds Amiga 2000 + mon. coul. 1084 + housses clav et mont. + digit son + 2 drives + câbles minitel + souris, px : 3 500 F. **Christophe HEBERT, 4, rue Jean Mermoz, 78440 Gargenville. Tél. : (16-1) 30.42.75.24.**

Vds logiciels Amiga-PC : Airbus 320, Av. 8 B Harrier-Commande). PC : Police Quest 3, ATP (Sim Vol). **Jean-Marc FRAVAL, 3, quai Gillet, 69004 Lyon. Tél. : 72.00.88.54.**

Vds A 500, 1 mo, mon. coul., nbx jx et util., btes de rgt, joys, livres (Bible Amiga...), px : 5 200 F. **Laurent BRETONNIERE, 78 bis A. av. Albert Ier, 92500 Rueil-Malmaison. Tél. : (16-1) 47.51.61.90.**

Vds A 500 +, nbx jx (Lure, Croisière, Vroom, F16P, Starusm, Amos, DPA : NJ 3,...), px : 2 000 F à déb. **Antoine DE MONTREMY, 2, rue des Dardanelles, 75017 Paris. Tél. : (16-1) 45.72.14.34.**

Vds A 500 + souris + péritel + joy + livres + 100 disks + bte de rgt, tbe, px : 1 900 F. **Paul GASOUWSKI, 11, place Jupiter, 93600 Aulnay-sous-Bois. Tél. : (16-1) 48.79.10.34.**

Vds jx orig. pour Amiga : Lotus 2 : 100 F; Robocop 3, F19, Super of 2 Road, 3 Data pour Kick off 2 + Kickoff, Panza, Muds. **Ludovic HANON, 92, av. de Rosny, 93130 Noisy-le-Sec. Tél. : (16-1) 48.02.88.54.**

Vds Amiga 2 000 + 3.5 Mo de Ram + DD 30 Mo + 2 Floppy Disk int. + mon. 1084 S + nbx jx, px : 6 500 F. **Stéphane BELLIER, 13, allée d'Anjou, 93330 Neuilley-sur-Marne. Tél. : (16-1) 43.08.53.45.**

Vds jx sur Amiga (200 L; Lotus 3; Crazn Cars III, Taguar XX, Hook Project & Agony; Epic; Populous II, Lotus II, Striker). **Mickaël MONGARNY, 71, av. de l'URSS, 63000 Clermont-Ferrand.**

Vds pour Amiga : Disks à 10 F, lect. DK ext., livres, magazines, origs; joys, tbe, tout à 50 %. **Laurent RAUFASTE, 65, rue de Verdun, 81600 Gaillac.**

Vds A 500 1 Mo + 1 joy + câble péritel + 3 orig. + disks + souris + S.E.V.C.K. + demos, px : 2 600 F. **THOMAS, Val-de-Marne. Tél. : (16-1) 48.83.92.05.**

Vds A 500 + mon. 1084 + 2 joys + nbx jx + bte de rgt + revues, px : 3 500 F. **Guillaume DUBOIS, 13, rue Condé, 38100 Grenoble. Tél. : 76.44.52.74.**

Vds A 500 Plus + mon. 1084 + 1 joy + nbx jx, px : 3 500 F. **Sandra LE BRIS, Le Prélude, Bt B 673, av. Louis Ravas, 34080 Montpellier. Tél. : 67.52.25.23 (ap. 18 h).**

Vds jx sur Amiga à très bas prix (Curse of Enchantia, Assassin...). **Pierre BOUDRIE, rue du Maquis, 82350 Albias.**

Vds A 500 + ext. 512 + 2 joys + mon. 1083 S + 140 disks + orig. + souris + tapis (souris logitecm), px : 3 000 F. **Michaël COSTA, 4, rue Jacques-Decour, 91700 Fleury-Mérogis. Tél. : (16-1) 60.16.32.94.**

Vds Super Genlock Rockgen Type 300 c - Super Qualité — Pal!! pour Amiga à moins de 1 000 F!!! **Jean-Baptiste DESCROIX, 9, rue de la Garde, 69005 Lyon. Tél. : 78.36.06.67.**

Vds jx Amiga à 100 F maxi pce. (Vroom, WWF, Zool, Kick off 2, Sim Power, Toki...). **Samuel VINET, rue de la Figeasse, 17770 Brizambourg. Tél. : 46.95.95.80.**

Vds nbx jx Amiga, prix très intéres. **Jacky CARROUE, 98, rue des Orteaux, 75020 Paris. Tél. : (16-1) 43.71.31.04.**

Vds jx sur C64 disk bas prix, sympa, demande liste. **David LEUCHART, 20, rue du Clos du Moulin, 59160 Lomme. Tél. : 20.92.51.99.**

Vds jx sur C64 K7 ou disquettes, demander liste. **Serge ALCESILAS, 7, rue de la Forge, 59610 Fourmies. Tél. : 27.60.38.74.**

Vds impr. Commodore MPS 1230 + 2 rubans neufs, px : 800 F. Vds Tilt numéros 1986 à 1992, px : 13 F. **Fabrice HADAS, 4 bis, av. de Bourges, 18520 Avord. Tél. : 48.69.21.55.**

Vds C64 + 70 jx + livres + mon. coul. + logs + joys, px : 2 300 F. **Cédric JUNIER, 6, rue André Philippe, 42100 St-Etienne. Tél. : 77.37.99.35.**

Amiga 600, 1 mo, ss gar. + pack Special prgtion (Av Amos) + 30 D7 (jx, util.) + 2 joys, px : 2 300 F. **Daniel DUFFOURG, 82, rue Blanqui, 93140 Bondy. Tél. : (16-1) 48.50.04.22.**

Vds A 500 + mon. coul. 1084 S + lect. ext. + 1 mo + 1 joy + souris + impr. 1230 + jx, px : 4 500 F. **Alain BAHUON, 8, rue de la Butte Verte, 93160 Noisy-le-Grand. Tél. : (16-1) 43.05.43.74.**

Vds A 500, Ram 3 Mo + mon. 1084 S + scanner + encod, RVB + impr. Epson + nbx disks + 10 liv. + souris opt., tbe, px : 6 000 F. **Laurent DE-MICHELI, 8, lotiss. Pierre Grosse, 13530 Trets. Tél. : 42.61.46.01.**

Vds, éch. jx sur A 500 et 500 Plus. **Pascal BARBERO, 5, rue Ampère, 94400 Vitry-sur-Seine. Tél. : (16-1) 45.73.01.11.**

Vds A 500 + ext. 1 Mo + souris + 3 joys + 150 disk + péritel tbe. 2 900 F. **Fabrice CHICHPORTICH, 40, rue Poliveau, 75005 Paris. Tél. : (16-1) 48.29.81.80.**

Vds A500 + 2Mo + 1084S + 2 lect. + joys + souris + scanner, val. 10 700 F, px 4 500 F. **Laurent SEROUSSI, 5, rue de Douai, 75009 Paris. Tél. : (16-1) 48.78.02.48.**

Vds Amiga 600, Doc, livre, logs (Devpac, jx divers, Spectracolor, Starter-Kit...) 1 700 F. **Bernard MESTRE, 187, rue de Lourmel, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 44.26.32.92.**

Vds A500 + Ext. mem. 1MB + mon. coul. 2083 S + 500 jx + joys + Doc + impr. tbe : 4 900 F. **Vincent FARGEAT, 17, rue Parent de Rosan, 75016 Paris. Tél. : (16-1) 42.24.11.91.**

Vds pour A500 Ishar, Dung. Master, UMS II, Colonel Bequest, Sim city, Indy Aventure, Mystery Mummy 100 F pce. **Marc DUPIRE, 11, rue Bridaine, 75017 Paris. Tél. : (16-1) 42.93.94.67.**

Vds A2000 + mon. + carte PC + lect. 1/4 + lect. 3 1/2 + prise Midi + Sampler + HD 20M 3Mo Ram + souris etc. 12 800 F à déb. **Carlos DA MOTA, 53 bis, bd de Picpus, 75012 Paris. Tél. : (16-1) 43.40.48.45.**

Vds pour Amiga orig. à 50 F pce. Project-X, Lure Temptress...) ou éch. ctre Unreal, Ork, Beast 2. **Eric PIVET, Aérodrome de Bourg, 01250 Ceyzeriat. Tél. : 74.45.16.77.**

Vds A500 + mémo + joys + 100 disquettes + souris + man. 2 800 F. **Jean-Christophe ZERONI, 31 ter, chemin de Conflans, 95220 Herblay. Tél. : (16-1) 39.78.63.68.**

Vds Another World orig. sur Amiga (bte et notice) px : 250 F port compris + vds demos (bas px). **Jérôme ORSSAUD, Mas-Lavayre du Bosc, 34700 Lodève. Tél. : 67.44.16.58.**

Vds pr. A500 jx et utils orig. Epic 200 F. A. World 200 F. Hard Driv I et II 50 F et 150 F. Rob 3 250 F. Master 300 F. **Laurent FELON, 29, rue de la Couture, 77730 Saacy-sur-Marne. Tél. : (16-1) 60.23.57.39.**

Amiga 2000 + mon. 1083 S + 3 drives 3 1/2" + 100 disk + joys + impr. Star LC 24, px 5 500 F. **Pascal POUTEAU, 2, allée des Glenans, 77176 Savigny-le-Temple. Tél. : (16-1) 60.63.59.91.**

Vds A2000 + 1084S + 2 drives + joys + nbx jx : 5 000 F. DD 20Mo : 1 500 F. **Florent LEFORT, 1, passage Britannicus, 77186 Noisiel. Tél. : (16-1) 64.80.41.78.**

Vds A500 + Ext. 512 Ko + moni. 1084 + joys + housse + ss gar. + nbx jx et disks : 3 300 F. **Farid MENIA, 8, rue Gaston Appert, 92390 Villeneuve-la-Garenne. Tél. : (16-1) 47.98.58.91.**

Vds dble emploi A2000 + écran 1084 S + DD 46M + carte PC AT + 3 1/2" + 5 1/4" + souris + Doc. Px : 5 000 F. **Christophe COUCAUD, 56, av. de Tunis, 94100 Saint-Maur-des-Fosses. Tél. : (16-1) 48.86.45.28.**

Vds A600 neuf : 2 100 F. + nbx jx Amiga (liste sur demande). **Lionel CANAGUIER, 10, av. des Roches Vertes, 13012 Marseille.**

Vds pour Amiga Epic 150 F. Robocop 3 150 F. Lemmings 100 F. Op Wolf 50 F. Croisière pour un cadavre 150 F. Star Holly 150 F. **Christian LE BARS, I.U.T., rue la Grandière, 29287 Brest Cedex. Tél. : 98.47.17.93.**

Vds A500 + ext. mem. + lect. ext. + orig. (Amos, Cadaver, S. Force) + livres (Bible) : 3 500 F. **Jean-Michel LE MORTELLEC, 3, chemin des Gares, 95300 Pontoise. Tél. : (16-1) 30.38.15.25.**

Vds Amiga 2000 bon état + 1084 S + DD 50Mo + 100 log. : 5 000 F. **Hervé PEYRON, 30, av. des Cosmonautes, 93150 Le Blanc-Mesnil. Tél. : (16-1) 48.65.46.33.**

Vds orig. Amiga : Nigel Mansell F1 120 F. F18 100 F. **Olivier FONTAINE, 264, av. Roger Salengro, 92370 Chaville. Tél. : (16-1) 47.50.70.37.**

Vds A2000 + 1084 + 2e lect. + Ext. 2/8Mo + SCSI 80Mo + 300 disks ou sép. Faire offre. **Cédric LOISEAU, 4, impasse Saint-Germain, 76290 Montivilliers. Tél. : 35.55.59.66.**

Vds A500 + 512Ko + moni. coul. + joys + orig. 3 500 F. **Sébastien HENRY, 50, rue de la Garenne, 92350 Le Plessis-Robinson. Tél. : (16-1) 46.31.45.14.**

Vds A500 + Ext. 512 K + horloge + joys + D.Dur 52Mo peuplé 0 Mega extensible 8M + nbx jx + souris 4 000 F. **Orlane ORENES, 3, rue d'Abon, 05000 Gap. Tél. : 92.53.89.75.**

Vds jx orig. A500 : Fighter Command, Nam, Gunboat, Ads Gettysburg, 688 Sub Light Brig, etc. **Jean-Marc MAZURAS, Les Hauts Manosque 2, 04100 Manosque.**

Vds Amiga 2000 + moni. 1083 S + 2 lect. int. + orig. + Disks de jx, util. ss gar. **Christian CLAIN, 16, rue des Chênes, 91330 Yerres. Tél. : (16-1) 69.48.96.18.**

Vds A2000, Rom 1.3 Zkick 2.04, WBenc H.2.1, Ram 1Mo + 4Mo, HCD + II 52Moq GVP, 2 lect. int. 3,5" 6 000 F. **Franck LEROY, 10, allée Paul Cézanne, 77183 Noisiel. Tél. : (16-1) 64.11.05.39.**

Vds A500 Plus + Mem 1Mo + Boot Select + DD protar 52Mo Mem 2Mo + Stand. Ava. 4 000 F. **Michel DUFOUR, 12, av. Charles Garcia, 94120 Fontenay-sous-Bois. Tél. : (16-1) 48.77.11.88.**

Vds A500 1 Mega, moni 1083 S + nbx disks + 2 joys (4 500 F.) ou vds jx sép. **Vincent JARNAGE, Quartier le Barthe, 40990 Gourbera. Tél. : 58.91.59.74.**

Vds jx sur Amiga très bas px. Env. timbrée pour liste. **Frédéric MAZERAT, 48, rue Jean Jaurès, 27340 Pont-de-l'Arche. Tél. : 35.23.14.84.**

Vds A500 + 1084 S + 200 jx + 50 util. + Starlc 10 coul. + Ext. + lect. ext. + joys + manuels : 3 250 F à déb. **Roman KHONSARI, 137, rue du Ranelagh, 75016 Paris. Tél. : (16-1) 45.24.59.98.**

Vds A500 + 1Mo Ram + moni. coul. + nbx jx : 3 000 F. **Tony FREBAULT, 19, av. de la République, 94700 Maisons-Alfort. Tél. : (16-1) 48.93.74.92.**

Vds A500 + moni. coul. ss gar. + jx 5 500 F (Kick off 2, Lotus III, Sensible Soccer etc.). **Hichem KAMOUN, 22, rue Basfroi, 75011 Paris. Tél. : (16-1) 43.48.35.66.**

Vds A500 + Ext. + lect. + impr. + joys + 160 disks + commutateur joy/souris 3 300 F. **MICHEL. Tél. : (16-1) 42.58.30.71.**

Vds jx sur A500 (lot). Vds jx SFC ou éch. Vds GG + jx ss gar. **Olivier FOURNIER, BP 147, 79303 Bressuire Cedex. Tél. : 49.65.01.10.**

Vds pour A500 nbx jx orig. + nbx jx bas px. Liste ctre disk. **Christian LECRU, 14, place Francheville, 24000 Périgueux.**

Vds A500+ tbe + Dompubs + orig. + Demos + utils + jx + Disk : 2 500 F. **Alexandre DUFIT, Au Relais du Morvan, 58310 St Amand en Puisaye. Tél. : 86.39.75.11.**

Vds A500 + Ext. + carte Nordic Power + man. + Doc + nbx jx et util. 3 500 F. **David ACHIN, 47, rue Basse, 59310 Mouchin. Tél. : 20.79.60.28.**

Vds jx sur Amiga. Liste sur demande. **Rodolphe SEMENT, 4, rue du Glaïeul, 76500 Elbeuf. Tél. : 35.77.14.96.**

Vds jx orig. Amiga : F19, Perfect General, Battle of Britain, Pacific Island 100 F pce. **Frédéric TEXIER, 6, rue des Ecotais, 35200 Rennes. Tél. : 99.51.56.15.**

Vds A500 + 2 megas + peritel + joys + 50 disks (util. + jx) 2 000 F. TBE. **Jérôme CHANDELIER, 10, rue du Quesnoy, 59530 Beaudignies. Tél. : 27.49.53.21.**

Vds A500 + ext. + lect. ext. + moni. coul. + souris + joys + 90 disks 3 700 F. **MOSTEFAI, IUFM, 23, rue Alfred de Musset, 69628 Villeurbanne. Tél. : 72.37.72.15.**

Vds A500 Plus + 2 man. + Kicks Tart. 1.3 + 100 disq. jx + souris : 2 500 F. px à déb. **Stéphane NIEGER, 5, clos du Chapitre, 95800 Cergy-le-Haut. Tél. : (16-1) 34.32.03.91.**

Vds A500 + ext. 512K + souris + joys + nbx jx orig. + tapis souris 2 500 F. à déb. **Cédric ORSONNEAU, 9, allée du Cerf-Volant, 95130 Franconville. Tél. : (16-1) 34.14.06.58.**

Vds pour Amiga ext. 512K 200 F. Lect. ext. 3 1/2" 400 F. Moni. coul. 1 000 F. Genlock 1 000 F. **Jean GOGO, 6, square George Sand, 78190 Trappes. Tél. : (16-1) 30.66.09.01.**

Vds Vroom Data Disk Amiga pas servi : 100 F. **Paul LACOSTE, Les Communaux Saint Martin, 11400 Lalande. Tél. : 68.94.97.34.**

Vds jx Utils Amiga à prix hyper cool... **Emmanuel PREIN, 4, rue de Verdun, 77500 Chelles. Tél. : (16-1) 60.20.95.69.**

Vds A500 + Ext. 512Ko + souris. Tbe 1 750 F. **Ronan LE PAPE, 86, rue Petit, 75019 Paris. Tél. : (16-1) 39.69.11.34.**

Vds nbx jx Amiga à très bas px. **Fabrice BAJOLAIS, 25, av. des Chevrefeuilles, 93220 Gagny. Tél. : (16-1) 43.88.09.01.**

Vds jx Amiga à bas px (Adventures Action, Simultations, Sport, etc...) Croisière, Oper. Stealth, Voyageurs. **Benjamin OUALID, 77, rue Boileau, 75016 Paris. Tél. : (16-1) 45.27.38.92.**

Vds A500 + Ext. 1Mo + écran 1084 S + 2ND lect. + 180 jx (Sensible Soccer, Civilization) 5 000 F. **Franck DOASSANS, 66, route de St Leu, 93430 Villetaneuse. Tél. : (16-1) 42.35.45.65.**

Vds nbx jx et utils sur A500. Px hyper cool. Demandez la liste. **Christian TURLAN, 59, rue de Franceville, 93220 Gagny. Tél. : (16-1) 43.88.60.59.**

Vds A500 + monit. coul. + Ext. Mem. + lect. Ext. + 140 disks (80 jx) px à déb. **Guillaume LAURENT, 74, rue des Saules, 78370 Plaisir. Tél. : (16-1) 30.50.14.57.**

Vds A2000 + 1083S + 2 lect. + joys + souris + jx + utils + livres, etc. 5 700 F. **Hassan SAIDY, 12, av. Franklin Roosevelt, 75008 Paris. Tél. : (16-1) 42.25.46.83.**

Vds A500 + 1Mo + souris, moni. 1084, manuels, WB 2, 50 jx + 100 disks, ss gar. TBE 4 900 F. **Louis BUSO, 46 bis, rue Pierre Semard, 93150 Blanc-Mesnil. Tél. : (16-1) 48.67.54.12.**

Vds Amiga 500 + Ext. 1Mo + moni. Commodore 1083 S + 2 joys + tapis souris + jx : 3 500 F. **Jérôme PRINCE, 163, rue du Vieux Pont de Sèvres, 92100 Boulogne. Tél. : (16-1) 46.21.28.01.**

Vds sur A500, jx, utils à px intér. Liste sur demande + un timbre à 2,50 F. **Robache DAVID, 8, lot Molletriwcade, 81370 St Sulpice. Tél. : 63.41.96.30.**

Vds A500 + moni. coul. + souris + joys + jx + Tuner TV. Px : 3 000 F. **Fabrice PAPLORAY, 26, av. Sully, 93700 Drancy. Tél. : (16-1) 48.95.34.09.**

Vds Amiga 500 + 1Mo + 1 joys + 2 prises Peritel + enceinte + 60 jx 2 200 F. **Jérôme BARNECHE, 48, rue Gioffredo, 06000 Nice. Tél. : 93.92.62.65.**

Vds A500 + 1Mo + horloge + monit. coul. + 150 disks + souris + joys + manuel + Tilt (nº 57 au 109. Px : 4 500 F. **Gabriel SOUBIES, Cantelauzette, 47350 Escassefort. Tél. : 53.20.11.17.**

Vds A500 + Ext. 512Ko + souris + jx : S.Ski 2, Great Court 2, Toki, etc. ss gar. 2 800 F. **Patrick HOFFMANN, 8 bis, passage Darrault, 75013 Paris. Tél. : (16-1) 45.80.93.37.**

Amiga! DDragon 2, GN Ghosts, Kick Off, Indy, FA-18, 50 F 3D Const : 150 F + autres jx. Demandez liste. **David DI GIORGIO, 9, allée du Jardin, 35830 Betton. Tél. : 99.55.70.52.**

Vds A2000, 9 Megas, DD 45 M, 2 lect., moni. 1084 S, nbx prog. 7 500 F. **Ramon RUIZ ALMENAR, 89A, rue des Pyrénées, 75020 Paris. Tél. : (16-1) 43.48.37.70.**

Vds monit. coul. 1084 S pour A500 bon état : 1 900 F. **Marc DUPIRE, 11, rue Bridaine, 75017 Paris. Tél. : (16-1) 42.93.94.67.**

Vds jx A500 : Bargon Attack neuf : 250 F. Robocop 3 : 200 F. Speedball 2 : 50 F. Falcon : 150 F. **Eric ANDREONI, 19/21, chemin de l'Ariel, 78430 Louveciennes. Tél. : (16-1) 39.69.55.23.**

Vds A2000 B + carte PC XT + lect. 5,25 moni. + DD 20Mo + 100 disk : 5 500 F. **Jérôme LERON, 25, bd Vivier Merle, 69003 Lyon. Tél. : 72.33.40.00.**

Vds A500 + joy + jx tbe. Px : 1 500 F. **Fabrice TARTAGLIA, 4bis, rue Georgette Rostaing, 94200 Ivry-sur-Seine. Tél. : (16-1) 46.71.51.37.**

Vds A500, 1Mo, moni. coul. 1084 S + 2 joys + souris + jx et util. : 4 000 F. **Vincent BOHREN, 32, rue du 18 Juin, 93220 Gagny. Tél. : (16-1) 43.88.97.69.**

Vds A500 1 mega + lect. ext. + souris + 2 joys + disks : 2 900 F. **Frédéric DUMAY, 7, square des Essards, 77680 Roissy-en-Brie. Tél. : (16-1) 60.29.83.71.**

Vds pour Amiga : Demomaker 150 F, Ultima 6 170 F. CSB 100 F. Le tt : 400 F. **DAVID. Tél. : (16-1) 45.39.31.89.**

Vds A500 + 2Mo Ext. A 6Mo + souris + lect. ext. + manuel + jx + Boot DFO/DFI 2 500 F. **David PARACHE, 16, rue Henri Barbusse, 60290 Rantigny. Tél. : 44.73.29.82.**

Vds A500 + moni. coul. + Ext. 512Ko + lect. 3 1/2 + nbx jx + man. : 3 800 F. **Romain BOURREAU, 64, av. des Fauvettes, 93370 Montfermeil. Tél. : (16-1) 43.32.28.30.**

Vds A500 + lect. ext. + joys + nbx jx + ext. mem. : 2 400 F. **Sébastien FOY, Cité Youri Gagarine, Bât. C1, 93230 Romainville. Tél. : (16-1) 48.46.27.57.**

Vds A500 + 1Mo Ram + joys + souris + revues + disks + jx tbe : 2 000 F à déb. **Benoît HEMELSDAEL, 47, rue des Martyrs, 59113 Seclin. Tél. : 20.90.35.47.**

Vds Amiga 500 1Mo moni. 1084 S + souris + joys + 24 jx orig. Delux Paint, 4 livres : 4 000 F. **Thomas LE HIR, 92140 Clamart. Tél. : (16-1) 46.38.76.03.**

Vds A500 + ext. 512 K + mon. 1084 S + joy + Footpedal avec Grand Prix F1 tbe : 2 800 F. **Patrick TENIERE, 1, rue de Dijon, 75012 Paris. Tél. : (16-1) 43.42.34.17.**

A500 1Mo + 1084 Stereo + 2 joys + souris + 100 disks (jx, utils) + modem + bte rgt + mag. ss gar. : 3 500 F. **Stéphane MARQUES, 93160 Noisy-le-Grand. Tél. : (16-1) 43.05.74.23.**

Vds A500 + Ext. Baseboard 4Mo ss gar., drive int. neuf : 3 000 F à déb. **Sébastien DROUIN, 5, rés. Les Jardins de Juliette, Quartier St-Mitre, 13090 Aix-en-Provence. Tél. : 42.59.54.60.**

Vds échantillonneur de son pour Amiga : 450 F. **Frédéric DOREAU, 6, impasse du Griffon, 49100 Angers. Tél. : 41.87.21.76.**

Vds A500 + Ext. 1 Mega + lect. ext. + Mon. coul. 1084 S + scanner Golden Image + 250 Disks + impr. coul. Px à déb. **Stéphan BENGUIGUI, 22, rue Claude Bernard, 30000 Nîmes. Tél. : 66.29.15.55.**

Amiga 1000 + ext. 2Mo + 30 jx + Excel. 2.0 + WorkBench 2.0 + souris + câbles modem. **Alexandre YEREMIAN, 7, av. du Panorama, 92340 Bourg-la-Reine.**

Vds A2000 Tbe + carte PC (lect. 5 1/4") + Rom 2.0 + 150 jx + Util. + 2 joys : 5 500 F. **Richard THIBAULT, 87, rue Emile Paladilhe, 93150 Le Blanc-Mesnil. Tél. : (16-1) 48.65.20.67.**

Vds A2000 2.0 + mon. 1081 + 5Mo + HD 52Mo + Siquest + carte + 2 lect. + impr. + carte XT + digit. Son + Lattice C + Docs : 13 500 F. **Bruno BAILLUET, 94700 Maisons-Alfort. Tél. : (16-1) 43.75.55.76.**

Vds jx sur Amiga : Super Ski 2, Another World, Cemmings, Fireandice, Epic, KingQuest 5, Lotus 2, Pinballdreams, etc... **Cyril SEBAG, 22, rue Eugène Sue, 94190 Villeneuve-St-Georges. Tél. : (16-1) 43.82.68.83.**

Vds A500 1.3 + moni. 1083 bas px. Rech. logiciel Kikstart 1.3 pour Amiga 600. **Guy WEIBEL, 52, rue Lavoisier, 68200 Mulhouse. Tél. : 89.43.26.38 (soir).**

Vds nbx jx et demos sur Amiga dès 30 F. Liste sur demande. **Driss ELOITANI, 15, rue de France, 57200 Sarreguemines.**

Vds A500 Plus + moni. coul. + DD + 2 man. + souris + joys + logs. : 4 500 F. **Julien DUPUIS, 33, Ruelle Figelon, 77000 Vaux-le-Penil. Tél. : (16-1) 60.68.37.65.**

Vds A500 + Ext. 512Ko + souris + 2 joys + nbx jx + bte rgt + câbles péritel + hifi + Null-Modem + revues. Px : 2 000 F. **Frédéric L'HOTE, 29, av. Jean Jaurès, 77177 Brou Sur-Chantereine. Tél. : (16-1) 64.21.40.37.**

Vds jx orig. Amiga (The Games 92, 150 F, Albertville 92 120 F, Greatcourt 2 100 F, Int. Soc., Chall. 100 F.) **Alain KOLLER, Chemin de Chaussée, 07430 Vernosc-les-Annonay. Tél. : 75.33.01.90.**

Sur Amiga, vds Kyrianda VF, Lure of Temptness 150 F pce, Sensible Soccer 100 F + port 20 F. **Patrick JACQUET, 29, rue Toulouse Lautrec, 95120 Ermont. Tél. : (16-1) 34.15.28.79.**

Vds A500 + moni. coul. + Ext. + Drive ext. + 3 joys + souris : 5 000 F. **Julien RICOUARD, 5, sente des Prés, 95610 Eragny-sur-Oise. Tél. : (16-1) 34.64.18.81.**

Vds DD 42Mo GVP 500 HD + série 2 + 2 megas Ram pour A500-A500 + ss gar. tbe : 2 800 F. **Vincent SARRAZIN, 42, rue Gaston Monmousseau, 78280 Guyancourt. Tél. : (16-1) 30.44.02.39.**

Vds A500 + écran coul. + ext. Memo + lect. ext. + 260 disk + jx + 2 joys. Px : 4 800 F. **Christophe RIEDA, Chemin du Jeu de Mail, 11160 Peyriac Minervois. Tél. : 68.78.23.83.**

Vds A500 + ext. 1Mo + mon. coul. + 2 joys + impr. + nbx jx. : 4 000 F. **Olivier BIGUET, 23, rue Fontaine, 75009 Paris. Tél. : (16-1) 44.63.00.22.**

Ext. mém. 512K pour A500 150 F. DD SCSI 40Mo Segate ST 157N 800 F. **Philippe BAUDOUIN, 18 bis, rue Denis Lavogade, 94360 Bry-sur-Marne. Tél. : (16-1) 48.81.08.88.**

Vds A500 Plus + Ext. 1Mo + lect. ext. + nbx disks + revues : 2 000 F. **Arnaud LECOURIEUX, 8, rue Gagnée, 94400 Vitry-sur-Seine. Tél. : (16-1) 46.71.58.45.**

Vds jx pour Amiga. **Jimmy BROUCKE, 5, av. Jean Moulin, 13580 La Fare les Oliviers.**

Vds a 500 + ext. 512 ko + souris $cœaa joy + 100 disks (Street Fighter 2, Assassin...) 2 700 F. **Noam ELOUALI, 5, rue Affre, 75018 Paris. Tél. : (16-1) 42.62.61.25).**

A500 1Mo coul. 200 disk + 3 joys + impr. : 3 400 F. DD A500 Slimfast 42Mo avec Softs : 2 100 F. **Franck UNEUR, 6, rue d'Andely, 95600 Eaubonne. Tél. : (16-1) 39.59.81.45.**

Vds A500 Plus + moni. + joys + jx ss gar. : 2 500 F. **Claude OLLIVIER, La Grande Plaine, bât. A3; bd des Armaris, 83100 Toulon. Tél. : 94.27.44.76.**

Vds A500 + ext. 512Ko + 100 logs (bte 150 disk) + souris + joys : 1 490 F + impr. 24 : 12 500 F. **Sylvain OTERO, 7, rue du Général Henrys, 75017 Paris. Tél. : (16-1) 42.63.90.07.**

Vds A500 + ext. 512 Ko + écran 1084 S + joys + souris + tapis + peritel et Jack + jx : 1 990 F. **Marc BASCOU, 14, rue Esther Cuvier, 93260 Les Lilas. Tél. : (16-1) 43.63.30.89 (apr. 20 h).**

Vds DD 85 mega pour A1200 ou 600. Px : 1 600 F. **LAURENT. Tél. : (16-1) 48.68.21.84.**

Vds jx Amiga. **Frédéric PIRON, 189, bd La Petite Vitesse, 72200 La Flèche. Tél. : 43.94.26.85.**

Vds A2000 neuf 2 lect. 3 1/2", Tracball, souris, 2 joys, bte disk, Kick 2.0 + change 1.3 + logs. Px : 6 000 F. **Christophe FERRARI, 30, rue de Montmorency, 60120 Breteuil-sur-Noye. Tél. : 44.80.93.87.**

Vds jx et utils sur Amiga. Env. disk pour liste. **Laurent KUNTZ, 289, route de Colmar, 67100 Strasbourg. Tél. : 88.40.13.38.**

Vds orig. Amiga (Rambo 3 + Battletech) 50 F. Hero Quest 50 F. F19, Robocop 3, Hook, Hudson-Hawk, Wizkid, 100 F pce. **Pascal BOURDELLE, 16, rue d'Istambul, 67000 Strasbourg. Tél. : 88.61.77.36.**

Vds A500 + ext. A501 + mon. 1084 + 2 lect. + prise Midi + Trackball + 2 joys + nbx jx + util. + livres tbe : 3 900 F. **Rodolphe BONIN, 24, rue Jean Jaurès, 94800 Villejuif. Tél. : (16-1) 46.77.97.74.**

Vds A500 + ext. mem. + moni. coul. + jx + peritel + souris + joys + utils. : 4 000 F. **Dominique LEVAVASSEUR, 5, square Charles Amouroux, 91000 Evry. Tél. : (16-1) 64.97.03.25.**

Vds matériel A500/1000 : Unité centrale, clavier, souris, lect., ext. Mem., livres, disks, monit. **Fabien BOLE-FEYSOT, 95, av. Gal Leclerc, 75014 Paris. Tél. : (16-1) 43.95.67.48.**

Vds A500 1Mo tbe + monit. coul. + Drive ext. + joy + souris + 30 jx + orig. : 2 500 F. **Roland QUINTIN, rés. Montfort, avenue d'Aix, 13120 Gardanne. Tél. : 42.65.80.62.**

Ach., vds, éch. sur Amiga. Env. liste. Vds Ch. Hifi Pioneer avec télécommande. Rech. Albums Valérie Dore et Tilt Nº 1. **Laurent GOULON, 13, rue du 8 Mai 1945, 76700 Harfleur. Tél. : 35.51.59.58.**

Vds A500 + ext. 1Mo avec horloge + drive ext. + 2 joys + livres + 100 disks : 2 000 F. **Marc LEGRU, 24, rue Boyer Barret, 75014 Paris. Tél. : (16-1) 45.45.96.69.**

Vds A500 + Ext. mem. + 2 souris + 600 disk (jx, demo, util) + lect. ext. 4 000 F. **Christophe VAREILLES, 43, av. du Maréchal Foch, 78130 Les Mureaux. Tél. : (16-1) 34.74.61.02.**

Vds A500 + ext. + lect. + ext. + 2 man. + souris + 300 disks + impr. Citizen 120D. : 3 500 F. **Louise SCALMATO, 19, allée des Saules, 78480 Verneuil-sur-Seine. Tél. : (16-1) 39.71.79.89.**

Vds A500 + Ext. 1 Mega + 80 jx + souris + tapis + peritel : 2 600 F. TBE. **Jean-Michel GODARD, 32, Hameau de la Gondole, 91650 Breuillet. Tél. : (16-1) 64.58.76.74.**

A500 1 mega Rom 2 et 1,3 + lect. ext. moni. coul. + jx Arcade + util. + joys + souris + Track Ball à déb. **Gérard SAGROUN, 26, av. Dode de la Brunerie, 75016 Paris. Tél. : (16-1) 45.27.24.92.**

Vds A500 état neuf + souris + 2 joys + 2 btes rgt + 50 jx : 1 800 F. à déb. **Fabio CLARISSE, 12, av. du Général de Gaulle, 78450 Villepreux. Tél. : (16-1) 30.56.27.78.**

Vds jx, utils sur A500. Demandez liste sér. et rapide. **Stéphane BONNEVAULT, 16, allée des Corsaires, 27100 Val-de-Rueil.**

Vds A500 + moni. coul. + souris + joys neufs + ext. 512 Ko + nbx jx + câble peritel : 3 500 F. **Mikael PENZAKINE, 78, bd Ornano, 75018 Paris. Tél. : (16-1) 42.64.75.21.**

Vds A500 + 1Mo + mon. coul. 1084 + 2 lect. + 2 joys + orig. + copieur + souris optique : 3 900 F. **Romain RABILLARD, 2, route de Rambouillet, 78125 Vieille-Eglise-en-Yvelines. Tél. : (16-1) 30.41.78.80.**

Vds A500 + GTIE 2/94 + 1084 S + 2Mo + 1 drive ext. + Hardcopieur + disks + joy + revues : 4 200 F. **Stéphane BENARD, 8, impasse des Fauvettes, 61000 Alençon. Tél. : 33.26.03.32.**

Vds jx Amiga à bon px. Vds matériel et jx S.Nes et S.Nintendo, SFC. **Philippe NORANGE, 3, bd du Nord, 89300 Joigny**

Vds jx, util, Demos à bas px sur tout Amiga. Env. disk + timbre pour liste. **Frédéric MOURA, 18, rue Danièle Casanova, 59282 Douchy-les-Mines.**

Diffuse DOM Pub Amiga Traduits. Catalogue ctre env. timbrée à 2,50 F. **Daniel SAVER, 24, rue Kageneck, 67000 Strasbourg.**

Vds Amiga 500 Plus avec DD 20Mo Kick Start 1.3 2Mo Ram ss gar. + jx neuf : 5 000 F. **Guy FERRANDEZ, 561, Corniche des Oliviers, 06730 St André. Tél. : 93.54.44.06.**

Vds A500 Plus + câble péritel + 200 jx et util. + bte disk + joys matériel informatique neuf ss gar. **Olivier STEENHAUT, 18, rue Janssen, 75019 Paris. Tél. : (16-1) 42.03.08.54.**

Vds jx orig. sur Amiga (première Another World, Lotus 3, Armour Geddon). 100 F pce. **Renaud BOURDEAU, rés. Les Roses des Vents, Bât. Le Mistral, 06150 Cannes La Bocca. Tél. : 93.47.00.62 (sauf W.E.).**

Vds A500 + ext. mem. + 2 joys + manuels + 30 disk + souris tbe : 2 100 F. **David TAILLANT, 3, allée Copernic, 59650 Villeneuve d'Ascq. Tél. : 20.91.60.75.**

Vds A2000 Tbe + joys + moni. ST 1084 coul. + D75 : 600 F avec souris et tapis. Px à déb. **Jérôme CUVILLIEZ, 15, av. du Martelet, 95800 Cergy-Saint-Christophe. Tél. : (16-1) 34.24.90.37.**

Vds A500 1Mo moni. 1084 S + souris + joys + livres + 140 disk + orig. Px : 4 000 F. + Inter Midi + Stud. 24 : 800 F. **Philippe OFFRET, 1, Grande Rue, 28260 Gilles Anet. Tél. : 37.64.08.88.**

Vds jx Amiga (BC Kid, Assassin, etc...) Env. un timbre pour liste et px. **David VIDAL, 404, chemin du Coteau des Cazes, 12400 Saint-Affrique.**

Vds DD GVP A500 HD8 52Mo + 2Mo de Fast (Alim. Incluse). **Pierre CADEOT, 23, rue Montagny, 42100 St Etienne. Tél. : 77.25.82.92.**

Vds Moni. coul. 1083 S (1 an) : 1 300 F. **Hervé MOUTON, 123, bd Masséna, 75013 Paris. Tél. : (16-1) 44.23.79.18.**

Vds orig. Amiga 100 F pce. Sil. Service II, Wolpack, Harpoon, Falcon Maupiti, Chess, Fullmetal, etc. **Jean-François FAURE, Les Moines, 03230 Lusigny. Tél. : 70.42.45.80.**

Vds A500 + ext. 1Mo + moni. 1084 + lect. ext. 1010 + 2 joys + prog. dessins + jx. Px : 3 500 F. **Christian LALY, 2, av. Raymond Poincaré, 75116 Paris. Tél. : (16-1) 47.27.56.44.**

Vds A500 + ext. 512Ko + moni. coul. 1083 S + souris + housses + 28 jx. Px : 6 500 F. **Alain SCORDEL, 32, av. Alexandre Dumas, 95600 Eaubonne. Tél. : (16-1) 39.59.85.05.**

Vds pour Amiga carte KCS Power V4.0 px : 1 500 F. Vds prise Midi + câble + studio 24 px : 1 000 F. **Thomas DEBUS, 34, rue Victor Hugo, 78420 Carrières-sur-Seine. Tél. : (16-1) 39.57.92.43.**

Vds Amiga 2000 + 1083 S + souris + joys + lect. ext. 3 1/2" : 5 000 F. Vds Deluxe Paint 4 orig. : 450 F. **Sébastien BERTIN, 74, rue de Paris, 95500 Gonesse. Tél. : (16-1) 39.85.29.87.**

petites annonces

CPC

Vds GX4000 + 3 jx (Burning Rubber, Fire and Forget, Operation Wonderbolht) + 2 man. 600 F. **Maxime ROIG, 5, rue des Fleurs, 66280 Saleilles. Tél. : 68.22.42.19.**

Vds CPC 464 coul. + lect. D7 + joy + 100 jx 1 550 F. Vds A.500 + 512Ko + joys + souris + jx 3 200 F. **Nicolas GAUTIER, Bel Air, St-Meme-Le-Tenu, 44270 Machecoul. Tél. : 40.02.28.21.**

Vds CPC 464 coul. + Tuner TV + jx + Util. + crayon optique + revues. Faire offre. **Gabriel FOGGEA, 11, allée Jacques-Cartier, 94600 Choisy-le-Roy. Tél. : (16-1) 48.52.01.87.**

Vds CPC 464 + lect. disquettes (écran mono) + jx 1 000 F. **Benoît LANDAT, 37, av. de Dunkerque, 59400 Cambrai. Tél. : 27.81.32.36.**

Vds CPC 6128 + 100 disquettes + câble digitaliseur 2 200 F TBE. **Ludovic MARTINAGE, 11, rue Victor Derode, 59800 Lille. Tél. : 20.56.04.23.**

Vds 44 jx orig. pour CPC 6128 de 30 à 120 F. **Pierrick LECOMTE, 12, rue Octave-Longuet, 91170 Viry-Chatillon.**

Vds 95 log., jx, util pour CPC 400 F. **Roger LORRAIN, 23, rte de Fretterans, 71270 Pierre-de-Bresse. Tél. : 85.72.82.12.**

Vds jx orig. pour CPC K7 et D7 de 30 à 90 F. Envel. timbrées pour liste. **Laurent CIRILLI, rte des 3 Lacs, 74560 Monnetier-Mornex. Tél. : 50.39.62.98.**

Vds CPC 6128 moni. coul. + joys + Disk, jx, util. + diverses revues 1 500 F. **Patrick GILLES, 17, rue Auguste-Polissard, 93140 Bondy. Tél. : (16-1) 48.48.44.97.**

Vds CPC 6128 Plus coul., Stereo + 2 joys + 25 jx + manuel tbe 2 300 F. **David HUTIN, 8, rue de Flaucourt, 80200 Barleux. Tél. : 22.84.31.47.**

Vds CPC Plus coul. nbx jx, Multi 2 + Insider, Disco, GO, D7 vierges, Educ. OCP Art Stud. 20, joy. Lot ou sép. **Julien COLAS, La Bruyère, 28340 Rohaire. Tél. : 37.37.66.33.**

Vds CPC 6128 coul. + jx + log. + util. tbe 2 500 F. **Fabrice VEYSSET, 9, av. Lannes, 91440 Bures. Tél. : (16-1) 69.28.69.43 (ap. 19 h).**

Sur CPC vds jx orig. K7 de 20 à 40 F. D7 de 50 à 70 F. Radio-réveil 200 F. Meuble CPC 400 F. Revues 10 F. **VANNIER. 33, rue Labat, 75018 Paris. Tél. : (16-1) 42.52.45.47.**

Vds CPC 6128 coul. + impr. DMP 2160 + souris AMX + util. (trait. de texte, dessin) + jx originaux + 40 Disk. : 2 500 F. **Wilfrid BOUSSEAU, 39, rue des Ecoles Jean Baudin, 78114 Cressely. Tél. : (16-1) 30.52.30.35.**

Vds CPC 6128 coul. + CPC 46 A mono + 80 Dk7 + 6K7 + livres : 3 000 F. **Christophe BONIN, 13, av. Gabrielle, 52000 Chaumont. Tél. : 25.31.10.81.**

Vds orig. pour CPC 6128 : jx, Educ. Util. Liste ctre env. timbrée. **Xavier MEUNIER, 20, rue Jean-Cloarec, 29100 Douarnenez.**

Vds CPC 6128 coul. + livre : 2 000 F à déb. **Françoise LECOMTE, 59170 Croix. Tél. : 20.24.17.76.**

Vds CPC 464 + mono coul. + lect. disk + 1 joy 1 300 F. + 67 jx. **Vincent JACQUET. Tél. : 96.52.19.25.**

Vds CPC 464 + moni. coul. + Ext. 64 Ko + Okimate 20 + Mirage Imager + 100, prog. + 16 livres; 1 500 F. **David FLEURY, Constants-Valroufie, 46090 Cahors. Tél. : 65.22.69.67.**

Vds clavier CPC 6128 et jx orig. (Buble, Titan, D.Dragon, Rainbow Isl. etc.) 400 F. **Frédéric TOURAINE, 2, rue de Juillot, 79300 Bressuire. Tél. : 49.65.08.23.**

Vds PC 2086 + 2 lect. 3.5, Windows 2.2, Dos 3.3. VGA coul., jx, TT Text, souris, carte joys. : 2 600 F. **Philippe BACHELIER, 1, Grande Rue, 37120 Richelieu. Tél. : 47.58.12.41.**

Vds CPC 464 K7 + monit. coul. + nbx jx + joys. : 1 500 F. **François PERONET, 34, rue Auguste-Bailly, 92600 Asnières. Tél. : (16-1) 47.90.57.36.**

Vds CPC 6128 + coul. 27 jx + man. + disk vierge + disk nettoyage + manuel 1 400 F. à déb. **Arnaud MESPOULLÉ, 62, av. des Erables, 91170 Viry-Châtillon. Tél. : (16-1) 69.45.13.21.**

Vds CPC 464 coul. + pist. Phaser + jx orig. (K7) + Kit Telechargemt 1 300 F. + lect. 5,25, 700 F. Hacker 300 F. **Kuy Lim THONG, 17, rue Cépré, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 42.73.08.83.**

ATARI

Vds 520 STE (1 méga) + jx orig, px : 3 300 F à déb, Tbe. **Serge BENARD, 44, rue Rigaud, 93350 Le Bourget. Tél. : (16-1) 48.38.31.66.**

Vds 1040 STE + lect. ext. dble face + jx, px : 2 200 F, Tbe. **Stevy LE CORRONC, 44, rue du Vallon, 85100 Le Château-D'Olonne. Tél. : 51.95.67.85.**

Vds nbx jx sur ST à petits px. Liste sur demande. **David LABAT, 29, rue Maurice Perse, 64340 Boucau. Tél. : 59.64.62.60.**

Vds jx orig. sur ST, px : 150 F. **Jérôme MARTY, 20, rue Alexis Maneyrol, 92370 Chaville. Tél. : (16-1) 47.50.80.08 (ap. 19 h).**

Vds 6 jx orig (bte et not) sur ST, px : 250 F, vds D7 vierges, 2 F. **Vincent PRENEL, Les Ribas, 83170 Vins-sur-Caramy. Tél. : 94.72.52.45.**

Vds scanner Golden Image pour Atari (val. : 1 990 F), px : 1 200 F. **Ludovic MAUGER, 8, allée Sœur Odile, Le Prieuré, 27380 Fleury-sur-Andelle. Tél. : 32.49.31.20.**

Vds sur ST orig. compil (P. of Persia + Nord et Sud + Moonblaster), px : 80 F, Shadow of the Beast 2, 80 F. **Frédéric MIOLA, rue St Vincent, 30126 Tavel. Tél. : 66.50.40.15.**

Vds orig sur ST dès 50 F; vds jx et docs, liste sur demande. **Michel DESCHAMPS, 39, rue Courbet, 24000 Périgueux. Tél. : 53.09.81.59.**

Vds Méga STE 2 Mo + DD 48 Mo + moni. mono + nbx utils + joys + Crazy Cars 2 + Hard Driving, tbe, px : 7 000 F à déb. **Philippe RIGUIDEL, 41, allée Jeanne, 44500 La Baule. Tél. : 40.60.14.12.**

Vds 520 ST + mon. coul. + 16 Ram + 250 Disks + Souris + Joys + Revues, px : 3 500 F. **Sébastien LAMELOISE, 29, rue de Nantes, 54180 Heillecourt. Tél. : 83.53.16.03 (WE).**

Vds jx orig sur ST (Space Gun, Venus, F29...) 30 F à 150 F. **Marc CHARRIER, 34, bd Cointet, 06400 Cannes. Tél. : 93.48.10.07.**

Vds 520 STE 1 méga + moni. c oul. + nbx jx + joys, px : 2 600 F. **Vincent GOURSON, 115, bd Jourdan, 75014 Paris. Tél. : (16-1) 45.40.64.29.**

Vds jx STE ou éch. poss. : Gobliins 2, Caesar, tous sports, Aventure, rôle. **Roger BOUGET, 15, rue Jules Barret, 13230 Port Saint-Louis du Rhône. Tél. : 42.86.21.37.**

Vds 1040 STE + nbx orig + souris + péritel, val. : 3 600 F, px : 2 500 F. **Jean-Michel LECOMTE, 11, rue Raoul d'Autry, 95240 Cormeilles-en-Parisis. Tél. : (16-1) 34.50.80.17.**

Vds 1040 STF + moni. SM124, mono + souris + Super Chargeur, px : 2 100 F à déb. **Damien DURANTON, 21, av. de Tourville, 75007 Paris. Tél. : (16-1) 47.53.09.38.**

Vds 1040 STF, tbe + joys + souris + 75 jx + GFA, px : 2 000 F (emballage d'origine). **Laurent PHILIPPON, 432, rue Henri-Millez, 59830 Louvil. Tél. : 20.84.52.74.**

Vds 520 STE 2 Mo + moni. coul. + scanner à main + meuble ordi. + nbx log et livres + magazines, px : 4 000 F. **Philippe GIRAUD, 2, av. Ernest Pivot, 93270 Sevran. Tél. : (16-1) 43.84.32.06.**

Vds jx ST orig. : Spécial Force, Megalo, Another world, px : 150 F, Power Monger Battle Chese Barbariaw Psy, px : 100 F. **Jean-Michel GAILLARD, 56, rue Rémy-Dumoncel, 77210 Avon.**

Vds 520 STE + mon. SC 1425 + joy. + souris + 3 btes de rgt + 150 diks + 10 mags + prises péritel, px : 4 700 F. **Cédric LANGLOIS, La Petite Brosse, 58220 Donzy. Tél. : 86.26.26.76.**

Vds 520 STF (1 mo) + mon. coul. + lect. ext. + souris + jx access. **Laurent JOUBERT, 84, rue de Normandie, 92400 Courbevoie. Tél. : (16-1) 43.33.35.70.**

Vds 520 STE + joys + nbx jx (Vroom, captive, F. and Brinstone, Stom Master...), px : 1 500 F à déb. **Malik HAZI, 11, rue Henri Say, 92600 Asnières. Tél. : (16-1) 47.93.70.99.**

Vds ST 1040, tbe + impr. + nbx jx + pro 500 + bte de rgt, px : 3 000 F à déb. **Serge LIPOVETZKY, 13, bd Henri IV, 75004 Paris. Tél. : (16-1) 48.04.52.81.**

Vds Atari ST + mon. coul., tbe + nbx jx + log. 2 joys + acc., px : 3 000 F. **Jérôme SINIGAGLIA, 12, Allée de la Petite Come, 31120 Roques-sur-Garonne. Tél. : 61.72.09.21.**

Vds DD Atari Megafile 30 avec Unix, px : 2 500 F, lect. Cumana 5" 1/4 + jx F29, px : 400 F. **Philippe BLANDIN, 7, allée des Tilleuls, 93110 Rosny-sous-Bois. Tél. : (16-1) 48.94.72.31.**

Vds Atari, mon. et clavier : 2 500 F + joys + books (520 STE). **Grégoire LEFEBVRE, rue Edmond Spalikowski, Collège Jean Delacour, 76690 Clères. Tél. : 35.33.55.22.**

Vds jx et util. sur Atari pas trop chers, ach. Tunner sur 520 STE. **Solen ANGER, 35, rue Esquirol, 75013 Paris. Tél. : (16-1) 45.35.36.92.**

Vds 520 STF + 50 orig Softs, px : 3 500 F. **Hervé GASTALDON, 89, rue Babeuf, 93100 Montreuil. Tél. : (16-1) 48.55.15.50.**

Vds STE 2 mo + souris + câbles + emb. d'origine, tbe, px : 3 000 F. **Jérôme BEAUDEAU. Tél. : (16-1) 39.54.66.46.**

Vds Pack avec Epic Robocop 3 et man. Quick Joy Superboard V, prix : 300 F sur ST. **Yoann PRIOLET, 8, Jardin du Cardinal Richelieu, 94220 Charenton. Tél. : (16-1) 48.93.07.41.**

Vds digitaliseur sonore, pour ST pas cher à déb. Vds demos. **Jérôme BALANT, 11, rue Léon-Devaux, 76240 Bonsecours. Tél. : 35.80.36.39.**

Vds ST 10 livres micro application GFA. Stos Ass. graph. Trucs, bte, val. : 1 800 F; px : 1 000 F. **Guy BRETON, Croas-Ver, 29400 Plouneventer. Tél. : 98.20.85.88.**

Vds 33 jx Atari orig, px : 100 F à 150 F. **Oliveira GEORGES, 10, Allée des Œillets, 89700 Tonnerre. Tél. : 86.55.26.66.**

Vds 520 STE clavier + écran coul. ou mono, souris + 30 jx + joy, px : 2 500 F à déb. **Jérôme CHONEZ, 18, rue Lavoisier, 95130 Le Plessis-Bouchard. Tél. : (16-1) 34.13.70.16.**

Vds sur Paris 520 STF + mon. coul. + 1 joy + souris, px : 2 250 F. **Yann LECACHEUX, 30, av. de Rosny, 93130 Noisy-le-Sec. Tél. : (16-1) 48.49.60.41.**

Vds 520 STE + 3 joy + nbx jx + util (Dessin + musique), tbe, val. : 6 000 F, px : 3 500 F à déb. **Hervé MENAGE, Lycée de St. Bonnet, 26330 Châteauneuf-de-Galaure.**

Vds 520 ST + joys + souris + Tapis + 200 Jx + nbx util., tbe, px : 2 000 F. **Norberto COURCY, 26, rue Dulong, 75017 Paris. Tél. : (16-1) 40.53.93.32.**

Vds 1040 ST + SCI 224 + joy + livres + 50 disks, px : 3 500 F à déb. **François DELIOT, 135, rue D. Casanova, 93300 Aubervilliers. Tél. : (16-1) 48.33.20.27.**

Vds 520 STE ext 1 még + mon. coul. px : 3 000 F, nbx jx avec soluces 50 F à 100 F. **Jean-Pierre CANNUYER, 2, rue Foch, 69330 Jonage. Tél. : 78.31.23.08.**

Vds jx pour ST : The ultimate ride, F-19, Hot Rod; 400 F (orig). **Richard THIBON, 8, rue Francisque Voytier, 42100 Saint-Etienne.**

Vds Softs sur ST (jx, util, demo) + console Lynx 2 + adapt sect + 2 jx (Batman et Rygar) ss gar. **Daniel LEMAIRE, 20, allée des Tilleuls, 59310 Orchies. Tél. : 20.61.64.49.**

Vds orig STE Epic, Midwinter II le tt à 350 F et sur SMS Tennis Ace, World Soccer : 175 F (+ doc). **Jean-David HAREL, 1, Allée Félix Leclerc, 35230 Châtillon-sur-Seiche. Tél. : 99.05.11.62.**

Vds 520 STF : 1 200 F, U. Ripper : 300 F; Epic : 250 F, GFA : 350 F, Rout-Graph et sonores en GFA : 250 F, Handy Scaner : 500 F. **Didier BONNET, 24, rue Jean Jaurès, 78100 Saint-Germain-en-Laye. Tél. : (16-1) 34.51.79.63.**

Vds 520 STE + souris + jx + mon., px : 4 000 F. GB + 3 jx : 600 F, jx PC : LSLS : 300, Moktar : 200... **Guillaume VANDAMME, 126, rue Pierre et Marie Curie, 59130 Lambersart. Tél. : 20.09.78.65.**

Vds 1040 STF + mon. coul. + mono + lect. ext 5" 1/4 + 6 joys + souris + très nbx jx et util + livres + doc, px : 6 800 F. **Claude REBEIRO, 2, rue des Louvres, 95140 Garge-les-Gonesse. Tél. : (16-1) 39.86.07.52.**

Vds jx Atari : Blood Wych, DM et Chaos Strick Back; Ishar, Knigth Hare, px : 100 F à 200 F. **Yann GUILLERM, 1, rue Vasco de Gama, 29200 Brest. Tél. : 98.49.46.71.**

Vds 1040 STE + écran coul. + nbx jx, px : 3 000 F. **David SARTRE, 91, ter rue Villon, 69008 Lyon. Tél. : 78.75.05.65.**

Vds jx ST Enduro Racer Super Sprint Crash Garret Rampage Silen Service etc, orig. px : 100 F pce. **Bruno VAN DE WALLE, Immeuble Le Grepon, Appt n° 2, 74220 La Clusaz. Tél. : 50.02.46.77.**

Vds 520 STF + écran coul. + impr. LSP 100 + origx (Populous; CSB; ...), + 80 disks + Revues, px : 2 900 F. **Laurent MASSARD, 81, rue des Garennes, 78200 Mantes-la-Jolie. Tél. : (16-1) 30.33.36.80.**

Vds jx ST à prix très intéressant + lect. ext., px : 200 F. **Frédéric HACKIERE, 6, rue des Vertes Feuilles, 59350 Saint-André. Tél. : 20.40.65.58.**

Vds 520 STF mon. coul. + man. + 200 log. + tapis + housse + livres, px : 3 500 F à déb. **Alain BEAUFUME, Résidence Chanteclair, rue des Peupliers, bât. W2, 77177 Brou-sur-Chantereine. Tél. : (16-1) 64.72.93.85.**

Vds 1040 STE + souris + 10 jx origs (Airbugs, Midwinter, Suppremacy, etc). **Nicolas OLIVIER, 404, sq. J. Prévert, 91000 Evry. Tél. : (16-1) 69.36.21.45.**

Vds 1040 STF + mon. coul. + souris + man. + disks, px : 2 500 F. **Eric, 92700 Colombes. Tél. : (16-1) 47.81.75.46.**

Vds STE 2 Mo + mon. coul. nbx + lect. ext. + impr. Star + nbx log, tbe, px : 6 500 F à déb ou vte sép. **Arnaud SEVIN, 1, av. des Chênes, 78940 La Queue-les-Yvelines. Tél. : (16-1) 34.86.59.12.**

Vds 520 STF Tbe + écran SC 1425 + souris + joy + nbx jx + util, px : 3 300 F. **Vincent ARNAUD, 4, bd de Glatigny, 78000 Versailles. Tél. : (16-1) 39.54.73.29.**

Vds pour 520/1040 STE, jx, éduc., utils à bas prix. Liste sur demande. **Pierre SCHNEIDER, 26, route de Rouen, 60360 Viefvillers.**

Ech. ou vds Atari 7800 VCS + 11 jx et 1 joy, px : 750 F à déb, tbe. **Maxime CHARRIERE, Chemin de Lieuraz-Champs Sever Nord, 38121 Chonas l'Amballan. Tél. : 74.58.92.71.**

Vds 520 STF + mon. coul. SC 1425 + Freeboot + joys + nbx jx et util. (GFA, Musique...), px : 2 200 F. **Rodolphe BOULANGER, 33, le Clos des Vergers, 78580 Jumeauville. Tél. : (16-1) 30.93.96.53.**

Vds 520 STE + mon. + souris + joys + 30 jx, px inté à déb. **Thomas GIMENEZ, 32, rue de la Celle, 78150 Le Chesnay. Tél. : (16-1) 39.55.50.23.**

Vds jx orig sur Atari ST, px : 150 F. **Jérôme MARTY, 20, rue Alexis Maneyrol, 92370 Chaville. Tél. : (16-1) 47.50.80.08 (ap. 19 h).**

Vds 1040 STE + écran coul. + 100 disquettes vierges, px : 3 000 F. **Tristan DANIEL, 68, av. République, 75011 Paris. Tél. : (16-1) 43.38.65.20.**

Vds sensible Soccer orig sur ST, px : 120 F. **Frédéric NOEL, 13, résidence Edelweiss, rue Léo Lagrange, 50110 Tourlaville. Tél. : 33.22.40.82.**

Vds 1040 STE + écran coul. Philips + souris + joy + carte MV 16 + nbx jx, px : 3 700 F. **Sandro MAZZA, La Frégate Allée des Pins, 13009 Marseille. Tél. : 91.41.26.61.**

Vds 520 STE 1 Mo, tbe, souris optique + joys + 100 jx, val. : 5 000 F, px : 2 800 F. **Pierre-Olivier LHOMEL, 5, rue des Thermes, 70300 Luxeuil-les-Bains. Tél. : 84.93.60.38.**

Vds de Luxe Paint ST + 6 D7 Dom Pub. + digital, Vidi ST (sans Vidichrome) + solution, les Voya. D.T., px : 1 500 F. **Tony MATTOZZI, 2, rue Barthou, 34690 Fabregues. Tél. : 67.85.29.74.**

Vds 1040 ST + lect. ext. + 2 souris + 2 joys + 200 disks (jx + util) + btes, px : 2 700 F. **Cédric BARLOY, 11, place de la Résistance, 69390 Vourles. Tél. : 78.05.32.86.**

Vds 520 STF + mon. coul. SC 1425 + 2 joys + 1 souris + 70 jx + utils, px : 3 500 F à déb. **Alexandre ISRAEL, 2, Impasse des Cassis, 95310 St-Ouen-l'Aumône. Tél. : (16-1) 34.64.73.19.**

Vds 520 STE 2 Mo + mon. coul. + Scanner à main + meuble ordi. + mag + livres + log, px : 4 000 F. **Philippe GIRAUD, 2, av. Ernest Pivot, 93270 Sevran. Tél. : (16-1) 43.84.32.06.**

Vds STF (1 méga) + mon. coul. SC 1425 + jx + docs, péritel, px : 2 900 F. **Mauricio RODRIGUEZ, 13, place Jupiter, 93600 Aulnay-sous-Bois. Tél. : (16-1) 48.69.74.85.**

Vds Méga ST1 + écran coul. Philips + impr. coul., px : 5 900 F (pas de vente sép). **Rodolphe DE DIUSSE, 35, av. Victor Hugo, 75116 Paris. Tél. : (16-1) 45.01.82.18.**

Vds 1040 STE mon. coul. SC 1435 + 2 joys + 1 souris + 1 tapis + manuel + péritel, px : 4 400 F. **Mikaël BENGIOAR, 3 bd, Jules Peltier, 92210 St-Cloud. Tél. : (16-1) 47.71.39.14.**

Vds jx orig STF STE de 80 F à 180 F : F19, Bat; Sherman M4; Maupiti; Iron Lord. **Frédéric CHAUVET, 42, rue Pierre Herz, 91700 Ste Geneviève-des-Bois. Tél. : (16-1) 69.46.13.09.**

Vds scanner type IMG Scan pour ST, px : 400 F CA4 à fixer sur imp. Vds bouquins pour ST. **David DUCASSOU. Tél. : 58.79.43.01 (le WE).**

Vds jx ST (Strider, the Rilling Game Show, Shadow of the Beast, Rick Dangerous, Speed Ball 2 etc...), px : 120 F pce. **Franck JOUCHER, av. des Alliés, BP 66, 83240 Cavalaire-sur-Mer. Tél. : 94.64.05.35.**

Vds 520 STF + souris + joys + manuel + jx (James Pond 2, Populous, Vroom...), px : 2 000 F. **Ludovic ROMARY, 24, rue des Champs, 70320 Aillevillers. Tél. : 84.49.22.85.**

Vds 520 STF + mon. coul. + joys + jx, px : 3 800 F. **Davy STROZYK, 133, rue de Silly, bât. 4, 92100 Boulogne-Billancourt. Tél. : (16-1) 46.04.77.39.**

Vds 23 jx orig + GFA Artist : 500 F ou 50 F le jeu pour Atari ST. **Isabelle CORSON. Tél. : (16-1) 46.60.31.95.**

Vds orig Grand Prix, Advantage, Tennis, Storm Master, Challenge Foot : 150 F pce, KO2 Return Europe : 90 F à déb. **David QUILLON, 31, rue Marino Simonetti, 69150 Decines. Tél. : 78.49.57.51 (le soir).**

Vds 1040 STF lect neuf (Sensible Soccer, Epic,...) + jx + souris, 2 man., tapis, px : 2 000 F. **Rémy JOSSEAUME, 2, rue de la Treille, 78640 Villers-St-Frédéric. Tél. : (16-1) 34.89.58.64.**

Vds 520 STF, Tbe + écr. SC 1425 + souris + disq + 2 joys + bte rgt, px : 3 000 F. **Louis-Jérôme CHANIET, 27, av. du Plessis, 92290 Châtenay-Malabry. Tél. : (16-1) 49.73.17.08.**

Vds 1040 STF + souris + joys. **Olivier PLOTTIER, 1, rue des Belges, 76150 Maromme. Tél. : 35.74.05.36.**

Vds 520 STE 2 mo + lect. ext. + écrans coul. et mono + carte PC + impr Swift 24, px : 5 900 F. **Philippe DELILLE, 31, rue Franklin, 91700 Ste-Geneviève-des-Bois. Tél. : (16-1) 60.16.08.88.**

Vds 1040 STF + Modem + jx + 3 joys + livres + Magazines, px : 3 000 F. **Nicolas BRUNNER, 1, rue du Lte de St Cricq, 64000 Pau. Tél. : 59.30.16.41.**

Vds STE 1 Mo + mon. mono + TV coul. 36 cm (télécommande) + impr. Citizen 24 aig. + log, px : 4 000 F. **Frédéric LARDEAU, Les Eraults, 37140 Benais. Tél. : 47.97.39.78.**

Vds 1040 STE + mon. coul. + nbx jx (Epic, Sensible, etc) + mags, tbe, px : 4 500 F à déb. **Yann SOURFLAIS, 18, av. des Buissons, 78112 Fourqueux. Tél. : (16-1) 39.73.59.47.**

Vds orig STF explora 2 et 3, px : 250 F, Master Sound : 300 F; Spack (créateur de démo) : 300 F et Citizen 120 D + 900 F. **Jean-Christophe SAIDI, 84, rue des Maraîchers, 75020 Paris. Tél. : (16-1) 43.79.76.21.**

Vds ST jx et utils prix raisonnables. **Stéphane LIBERT, 8, rue André Mounier, 33340 Lesparre Medoc.**

Vds 1040 ST + mon. coul. + joys + jx + util, tbe, px : 4 000 F à déb. **Joël COSTIGLIOLA, 14, rue C. Garcia, 93120 La Courneuve. Tél. : (16-1) 48.37.51.09.**

Vds 520 STE + mon. coul. SC1435 + ext. 1 Mo + jx, px : 2 000 F. **Nicolas CULIOLI, 7 bis, bd Moïse, 13012 Marseille. Tél. : 91.85.33.87.**

Vds orig ST : 150 F + port : Temptres, Gest Comptes 2 ; Music Master; Knightmare, Drakkhen, BSS, Corporation... **Alain TEXIER, 67, rue du Dr Roux, 95110 Sannois. Tél. : (16-1) 39.80.94.85.**

Vds orig STE de 50 F à 80 F, liste sur demande, vds jx de plateau, Wargame, etc... de 30 F à 150 F. **Pascal LECLERC, 12, rue Calvin, 95420 Wy-Dit-Joli-Village. Tél. : (16-1) 34.67.36.27.**

Vds orig ST : Ishab, Lure of The Temptress, Maupiti, Silent, Service 2, de 100 F à 150 F + livres GFA etc... **Michel PENFEUNTEUN, 3, rue Gabriel Faure, 29800 Landerneau. Tél. : 98.85.20.57.**

Vds 520 STE + 1 lect. ext. + 2 souris + 4 joys + écran coul. SC 1425 + 300 dk... etc..., tbe!, px : 4 500 F. **François BILLON, n° 47, le Coquillat, 38110 La Tour du Pin. Tél. : 74.97.51.93.**

Vds 800 XL : 200 F + lect XC 12 100 F + lect 1050 et 108 jx sur disquette + bte de rgt, px : 900 F. **Yvain GUILLERMIN, 1, passage du Belvédère, 42360 Panissières.**

Vds Mega STE 4 M DD 48 M + lect. ext. + nbx log (Cu Base...), px : 6 000 F + émul. PC 386, px : 2 000 F + imp. star LC10, px : 1 000 F. **Muni CHHUN, 11, rue des Cyclamens, 94240 L'Hay-les-Roses. Tél. : (16-1) 46.87.92.40.**

Vds 1040 STE + écran mono SM 124 neuf + jx divers + méthode Weka 3 volumes, px : 3 800 F. **Patrick TOUSCH, 47, rue de Bourgogne, 75007 Paris. Tél. : (16-1) 45.86.30.78.**

Vds STDF 520 2,5 méga + lect. ext. + 100 disks, px : 2 000 F. **Denis BLANQUET. Tél. : 91.42.50.60 (de 18 h à 20 h).**

Vds 520 ST + joys + prolongateur + jx + bte rgt, px : 1 500 F. **David BEGHIN, 254, rue d'Ypres, 59237 Verlinghem. Tél. : 20.78.94.06.**

Vds Méga STE 4/48 + SM 124 + imp. 9 aigu., 80 cols + logs orig, px : 7 000 F. **Christian ROUCAIROL, 21, rue Mayer de Montrichier, 13127 Vitrolles. Tél. : 42.79.56.02.**

Vds 1040 STE + TV 36 cm coul. + imp. MT 81 + lect. ext. + Hard Copieur + joys + 300 disquettes + bte de rgt, px : 8 000 F. **Fabrice MOREAU, 11, bd de Brandebourg, 94200 Ivry-sur-Seine. Tél. : (16-1) 46.71.19.26 (ap. 16 h).**

1040 STE + Tapis + Souris + 2 man. + bte de rgt + nbx jx, px : 1 590 F (avec mon. coul., px : 2 990 F), vds 2 CPC : 400 F. **Arlen KHARMANDARIAN, 12, résidence Faverolle, 91190 Gif-sur-Yvette. Tél. : (16-1) 60.12.15.81.**

Vds 520 STF + lect. ext. dble face + 50 jx + jx de rôles + 3 joys + 2 souris, px : 1 500 F. **Alexandre DARDY, 3, square Denis Papin, 78330 Fontenay-le-Fleury. Tél. : (16-1) 30.45.02.71.**

Vds 520 STE ext. 1 mo + souris + bte de rgt + Freeboot + câble hifi + péritel, px : 2 100 F. **Eric MARTIN, 17, rue du Limousin, 51200 Epernay. Tél. : 26.58.45.79.**

Vds 520 STF, px : 1 000 F + souris. **Bernard DEPIERRE, 60, rue de la Demi-Lune, 93100 Montreuil-sous-Bois. Tél. : (16-1) 48.57.60.04.**

Vds 520 STF + mon. coul. SC 1425 + souris + nbx jx + joy + bte rgt + ext. 4 joueurs,..., px : 2 000 F. **Gilles ARBELLOT, 5, Lisière du Golf, 92380 Garches. Tél. : (16-1) 47.95.03.94.**

Vds jx ST 50 F à 150 F (GP 500 Popoulous, Boble Buble...). **Thomas GODRET, 34, rue Raynouard, 75016 Paris. Tél. : (16-1) 45.25.85.49.**

Vds 520 STE + mon. coul. SC 1435 + nbx jx orig (bte + not) Espana, Vroom, 1 Mo, ss gar., px : 4 000 F. **EVAIN, 4, rue de Bourgogne, 78000 Versailles. Tél. : (16-1) 39.51.92.39.**

Vds 1040 STF + mon. coul. SC 1224 + souris + nbx prog + livres + impr. Citizen 120 D + cordon Péritel, px : 3 000 F. **Bernard LECA, 8, rue Alfred Fournier, 92370 Chaville. Tél. : (16-1) 47.50.07.26.**

Vds STE 520 ext. 1 mo + mon. coul. SC 1435 + util rip + 200 jx et utils : Gods, Vroom, Turrican 2, etc, px : 4 000 F. **Benoist PINCON, 20 bis, rue de Coubert, 77111 Soignolles-en-Brie. Tél. : (16-1) 64.06.76.09.**

Vds STE 1 mo + mon. coul. + Emul PC 80286-16 + jx, util orig + livres + revues + joy, px à déb ou vte sép. **Joël GARIN, Bourg de Montertelot, 56800 Ploermel. Tél. : 97.74.95.74.**

Vds 1040 STE + mon. coul. + souris + joys + nbx jx, livres et magazines, px : 4 000 F. **Denis MARIE, 17 bis, rue François Villon, 95430 Auvers-sur-Oise. Tél. : (16-1) 30.36.78.93.**

Bon pour une annonce gratuite

Écrivez lisiblement en caractère d'imprimerie le texte de votre annonce (une lettre par case, une case pour chaque espacement) et ne cochez qu'une rubrique. Les petites annonces ne peuvent être domiciliées au journal : vous devez donc donner toutes les coordonnées utiles. Les petites annonces sont gratuites. Seules les annonces rédigées sur le bon à découper original de CE numéro, valable pour UNE seule petite annonce, seront publiées. Nous publierons prioritairement les annonces des lecteurs abonnés, qui joindront l'étiquette d'expédition de leur dernier numéro ou une demande d'abonnement. Nous éliminerons impitoyablement les annonces douteuses, susceptibles d'émaner de pirates. **La loi du 3 juillet 1985 (article 47) n'autorise qu'une copie de sauvegarde pour l'usage privé de celui à qui est fourni le logiciel. Toute autre reproduction d'un logiciel est passible des sanctions prévues par la loi. L'article 425 du Code pénal stipule que « la contrefaçon sur le territoire français est punie d'un emprisonnement de trois mois à deux ans et d'une amende de 6 000 à 120 000 francs ou de l'une de ces deux peines seulement ».** Nous vous rappelons enfin que les annonces sont réservées aux particuliers et ne peuvent être utilisées à des fins professionnelles ou commerciales.

à retourner à Tilt P.A. : 9-11-13, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15.

Tilt n° 111

RUBRIQUE CHOISIE :

☐ **ACHATS**

☐ **VENTES**

☐ **ÉCHANGES**

☐ **CLUBS**

NOM :

PRÉNOM :

ADRESSE :

TÉL. :

ajouter 16.1 pour Paris et R.P.

petites annonces

Vds 1040 STF coul. + 3 joys + 15 jx + 5 compils (24 jx) + éduc, px : 5 000 F. **Emmanuel BGUIER, 12, rue des Prés Lorets, 94120 Fontenay-sous-Bois. Tél. : (16-1) 48.75.13.92.**

Vds 520 STF, tbe + mon. coul. + jx + joys, px : 2 400 F. **Philippe DE LA RUELLE, 9, Allée François Couperin, 78690 Les Essarts-le-Roi. Tél. : (16-1) 30.41.64.24.**

Vds jx sur ST. **David ROSELL, Route de Paris, 82350 Albias.**

Vds nbx log pour ST-STE, très bas prix. **Jean-Pierre RAVAZ, 14, rue Louis Bréguet, 37300 Joué-les-Tours. Tél. : 47.67.62.60.**

Vds 520 STF dbe face + mon. coul. SC 1224 + 150 jx + util + joys + souris + livre, px : 2 200 F. **Annick HUBERT, 9, rue Kellog, 92150 Suresnes. Tél. : (16-1) 47.72.34.66.**

Vds 520 STE 1 mo + mon. coul. + joys + souris optique + 120 jx, px : 3 900 F, tbe. **Xavier POLGUER, 10, bd Delaup, 06400 Cannes. Tél. : 93.99.00.26.**

Vds 520 STF + mon. coul. SC 1425 + 2 souris + 3 joys + 16 orig (GFA Lemmings...) + manuel, tbe, px : 3 500 F. **Gilles VIELLIARD, 284, bd Raspail, 75014 Paris. Tél. : (16-1) 43.35.41.96.**

Vds 520 STE 1 mo + scanner mono « Golden Image » + lect. ext. + souris, joys + nbx log, px : 3 000 F sur rég. Parisienne, ach. jx, util, sur PC. **Tél. : (16-1) 47.97.83.61.**

Vds Atari, vds éduc, util, jx et docs, px bas, nbx jx. **André SEINGIER, 19 bis, rue du Bazinghien, 59000 Lille. Tél. : 20.92.80.45.**

Pour 520/1040 STF, vds nx jx bas prix orig 50 F à 80 F. Docs. **José BULTEZ, 33, rue de la Moissonnière, 59640 Dunkerque.**

Vds 520 ST + mon. coul. + 100 jx, px : 2 000 F. **Alexandre MATSIS, 10, rue de la Libération, 93330 Neuilly-sur-Marne. Tél. : (16-1) 43.08.87.85.**

Vds 1040 STE + mon. coul. + imp + 2 joys + 60 jx orig. + 7 logs + livres, px : 7 000 F. **Paul PENDELLIAU, Place Triton UNN C/BB, 94350 Villers/Marne. Tél. : (16-1) 49.41.17.45.**

Vds 520 STE Tbe souris nbx jx : Maupiti, Lemming Great, Court 2, Super off Road Vroom etc, px : 3 200 F. **Jean-Louis JUZIAN, Route de Toulon, 83340 Le Luc. Tél. : 94.73.42.83.**

Vds 520 STE + 2 Joys + souris + 100 jx + mon., px à déb. **Philippe COULLOMB, 55 bd, de Charonne, 75011 Paris. Tél. : (16-1) 43.70.03.96.**

Vds 1040 STE Complet + jx Atari-Amiga, ACcessoires Hards etc, px : 3 500 F (à déb). **Serge DAVIDENKO, 241, bd Voltaire, 75011 Paris. Tél. : (16-1) 42.62.37.42.**

Vds 520 STF + souris + joys + Trackball + 10 progs, tbe, px : 1 500 F. **Frédéric ROUSSEAU, 2, square de Copenhague, 78180 Montigny. Tél. : (16-1) 30.43.58.31.**

Vds jx pour Atari : tout petit px avec doc. **Xavier PANCHEVRE, Les Mauvrets, 49800 Brain-sur-L'Authion.**

Vds 520 STF + souris + man. + jx + revues + tapis, px : 1 200 F. **Eric DUBOIS, 10, allée de Belledonne, 38610 Gières. Tél. : 76.89.44.95.**

Vds 520 ST + 500 jx lect. ext. écran SC 1224 5 btes de rgt, 3 joys, tbe, px : 2 300 F. **Christophe GAILLY, 6, allée des Myosotis, 93110 Rosny-sous-Bois. Tél. : (16-1) 48.54.25.41.**

Vds 520 STE + mon. coul. SC 1435 + souris + nbx jx, tbe, px : 3 500 F. **Guillaume FAVIER, 2, allée des Jacinthes, 27180 Saint-Sébastien-de-Morsent. Tél. : 32.39.30.97.**

Vds jx pour ST à px très raisonnables. **Stéphane LEMOINE, 18, rue de Cormeilles, 78500 Sartrouville.**

Vds STE 2 Méga + jx et util, px à déb. **Jean-François TEIGNY, 241, avenue des Grands Godets, 94500 Champigny-sur-Marne.**

Vds Méga 4 ST + logs musicaux + imp. 24 aig. + divers, le lot : 5 000 F. **Jean-Christophe, 78 Yvelines. Tél. : (16-1) 39.68.14.36.**

Vds 520 STF + mon. coul. Océanic + jx, px : 2 500 F. **Didier NICE, 80, rue Corneille, 78150 Le Chesnay. Tél. : (16-1) 39.55.05.13.**

Pour Atari écran mono + acc., px : 1 000 F, lect. ext : 500 F + logs orig (jx & prof) à 50 %. **Laurent MARTIN-GAU, 5, rue Jules Renard, 79000 Niort. Tél. : 49.24.96.70.**

Vds 1040 STE + souris + ST Bag + nbx jx (Robocop 3, Vroom, Populous 2...) + joys, vds MD + 11 jx + 3 pads. **Denis COUVAL, 16, rue des Limons, 77450 Conde-Ste-Libiaire. Tél. : (16-1) 60.04.44.11.**

Vds ou éch sur STE, env. liste. **Laurent GOSSET, 18, rue Dumé d'Aplemont, 76600 Le Havre. Tél. : 35.25.27.35 (ap. 17 h 30).**

Vds 520 STE (1 Mo) + mon. coul. + joys + souris + câbles, tapis + 180 disq, ss gar, px : 3 700 F. **Antoine DESMARAIS, 190, Allée du Nouveau Monde, 34000 Montpellier. Tél. : 67.22.29.06.**

Vds sur Atari 20 orig avec btes, not. de 40 F à 100 F : Epic-D. Day, Ultimate, Golf. **Emilio GOMEZ, 3, Villa des Bouleaux, 94420 Plessis-Trévise. Tél. : (16-1) 45.93.12.48.**

Vds 1040 STF 4 Mo + SC 1224 + util + livres + jx + souris + joys, px : 4 300 F. **Vincent MONTESINOS, 74, rue Jean-Jaurès, 94500 Champigny. Tél. : (16-1) 45.16.96.36.**

Vds à prix dément util + jx pour 520 STE. **Layachi MEDJEBAR, 10, rue de l'Hôpital, Apt 40, 08600 Givet. Tél. : 24.42.07.41.**

Vds 520 ST + souris + Tos + Pascal + Writtre + émul. PC : 850 F et lect. ext. SF 354, px : 280 F, le tout : 1 000 F. **Steve FARESE, 11, Traverse Mont Léon, 13014 Marseille. Tél. : 91.63.04.46.**

Vds 1040 STF ss gar. + jx et joys, px : 2 000 F ou 1040 STE + lect. 3 1/2, jx et joy... etc, px : 4 000 F. **Stéphane BEHAR, 44, chemin des Ambonets, 06610 La Gaude.**

Vds jx sur 1040 STF, px inté, liste sur demande. **Anthony BELIVEAU, 29, résidence Jarcy, 91480 Quincy-sous-Sénart. Tél. : (16-1) 69.00.84.29.**

Vds 1040 STE + écran coul. + nbx jx orig (Epic, Deuteros, Robocop 3...), val. : 8 000 F, px : 4 500 F. **Stéphane LAQUITTANT, 107, rue Louis Blanc, 76100 Rouen. Tél. : 35.62.93.58.**

Vds 520 STE + ext. 1 mo + ec. coul. SC 1435 + 2 joys + souris + nbx jx (GCII, Vroom, Robocop III...) + utils, val. : 9 500 F, px : 4 500 F. **Christophe DAVY, 50100 Cherbourg. Tél. : 33.53.08.99.**

Vds 520 STE + ext. + mon. coul. + mon N & B + 2 lect ext. + 2 Hard Copieurs + joys + souris + tapis + logs, px : 5 500 F. **Philippe LE VAN PHUNG, 56, rue Cambacérès, 60330 Le Plessis-Belleville. Tél. : 44.60.82.98.**

Vds pour Atari écran coul., + mono, sélecteur de Drive, lect ext., Hard copieur, Log de musique. **Bernard RYCKELYNCK, 2, chemin des Amandiers, 11800 Villedubert. Tél. : 68.78.79.00.**

Vds 520 ST + mon. coul. + meuble + divers acc., jx, util., manuels, tbe, px : 3 500 F. **Régis GODART, 19, bd Pasteur, 78600 Le Mesnil-le-Roi. Tél. : (16-1) 34.93.02.86.**

Vds jx à 50 F sur ST : Explora, Great Courts, Populous, Kult + autres + PC Super Charger à 500 F, tbe. **Thierry MAHOUDEAU, 10, bd Voltaire, 91290 Arpajon. Tél. : (16-1) 64.90.39.99.**

Vds 520 ST 1 mo + écran coul., joys, souris, Basic, jx, doc., px : 4 000 F. **Patrick BRULEY, 17, rue de la Cirerie, 45140 St-Jean-de-la-Ruelle. Tél. : 38.88.18.40 (17 h à 20 h 30).**

Atari 520 STS + mon. + joy + jx + util, px : 2 000 F. **Philippe LACOSTE, 160, rue d'Aubervilliers, 75019 Paris. Tél. : (16-1) 40.36.84.87 (ap. 19 h).**

Vds mon. coul. SC 1425 pour Atari : 800 F, vds language Stos : 250 F et init. basic STE : 150 F. **Gilles MOULY, 34, rue Villa Carman, 92160 Antony. Tél. : (16-1) 46.60.74.20.**

Vds 520 STF + mon. coul. + 300 disks + 1 joy + souris + orig + bte de rgt + 2 livres prg, px à déb. **Franck MARTIN, Lyonne, 03110 Cognat-Lyonne. Tél. : 70.56.53.03.**

Vds pour ST Lecteur ext. Tbe + Bat 2 : 500 F, vds doc pour Spectrum 512 : 130 F. **Anthony ROZIER, 24, petit Chemin des Planches, 01600 Trévoux. Tél. : 74.00.27.27.**

Vds jx sur STE/F à petit prix. **Jean-Pierre MARNIERES, 27, cours Didier Rey, 82300 Caussade.**

Vds 520 STF + mon. coul. souris + joys + 50 disquettes (jx etutil.), px : 3 500 F. **Olivier DUJARDIN, 40, allée Rembrandt, 59100 Roubaix. Tél. : 20.83.26.03.**

Vds 520 STE (1 Mo) + mon. coul. + etc. (val. : 5 000 F, px : 3 000 F MD + 7 jx, px : 2 300 F; GB + 4 jx : 700 F. **Stéphane LARGILLIERE, 28, rue de la Baignade, 93160 Noisy-le-Grand.**

Vds jx orig ST : Bargon Attac et Hook 150/1 : 270 F les 2. **Yann DANIBERT, 17, allée de St Guen, 56000 Vannes Tél. : 97.47.29.62.**

Vds DK pour ST : Bat, Music Master, Synthworks D10, D20, MT32. **Hubert FONTAINE, 11, av. des Vaucrises, 02400 Château-Thierry. Tél. : 23.83.09.85.**

Vds 520 STE 1 mo, souris, 2 joys (1 avec autofire) + jx, px : 2 000 F. **Charles DEGODET, Montazin, 51140 Savigny-sur-Ardres. Tél. : 26.97.45.11.**

Vds 1040 STE + mon. mono HR + joy + souris + nbx jx et outil., px : 3 500 F à déb. **Eric PFISTER, « Rongerais » St-Quentin Les Beaurepaire, 49150 Baugle. Tél. : 41.82.83.74.**

Vds pour ST jx et util. à px très bas (orig) + livres + le plus petit PC du monde, px : 2 500 F. **Claude EICHINGER, 5, rue de Bruges, 68110 Illzach. Tél. : 89.46.27.39.**

Vds 520 ST 2.5 Mo, lect. ext., 60 jx (Epic, F1GP, Airbus), 20 util (Dali4, Deluxe Paint, DCK), nbx DP'S, px : 3 000 F. **Nicolas BENEZIT, 33, rue Montaigne, 78190 Trappes. Tél. : (16-1) 30.62.65.50.**

Vds 520 STE 4 Mo + Bitos 1,62/2,05 + souris + tapis tbe, px : 4 100 F. Vds orig de 100 F à 250 F : Indy Av, NJA Spi. **Frédéric BOSSUT, 71 M, Route du Pavé Blanc, 92140 Clamart. Tél. : (16-1) 46.31.64.66.**

Vds STE orig : Vroom : 130 F; Indy Ave : 150 F; Zack Mc Kracken : 150 F; cher. contacts sympa et honnête. **Sylvain BUSCATO, 3, place des Pins, 33450 Izon.**

Vds 1040 STE + souris + joys + nbx jx (Vroom, Robocop 3, Kick off 2, Superski 2), px : 2 800 F. **Rodolphe MAILLET, Chemin d'Assemont, 14100 St-Martin-de-la-Lieue. Tél. : 31.62.43.54.**

Vds nbx jx sur STF. Joindre un timbre. **Carole SAEZ, Les Pins 4D, 105, av. F. Roosevelt, 06110 Le Cannet Rocheville.**

Vds 520 STE + ext. 512 K + mon. coul. + carte MV16 + souris + joys + nbx jx et utils, bas prix. **Laurent PRUD'HON, 27 ter, rue de Courson, 90300 Valdoie. Tél. : 84.26.39.17.**

Vds 520 ST + 150 discs + souris + 2 joys, px : 1 200 F, Vds mon. coul., px : 1 000 F. **Mehdi LEBBADI, 27, rue du Viaduc, 92130 Issy-les-Moulineaux. Tél. : (16-1) 46.45.22.35.**

Vds jx sur ST à bas prix. **Frédéric CLARHAUT, 37, quai des Carrières, 94220 Charenton-le-Pont.**

Vds sur ST Explora 2 (org) + bte + not., tbe, px : 150 F. **Christophe JEUSSET, 32, rue d'Angleterre, 35200 Rennes. Tél. : 99.51.65.08.**

Vds 520 STE + écr. SC 1435 coul. + souris + tapis + joy + jx orig. **Olivier PESQUE, 11, rue de l'Espérance, 91860 Epinay-sous-Sénart. Tél. : (16-1) 60.46.49.37.**

Vds jx sur 520 ST-STE Speedball 2 : 120 F; Mort Manor, Barb (PSVG) : 800 F pce Compil 3 jx : 50 F. **Laurent RUATTI, 25, rue des Saules, 31830 Plaisance-du-Touch. Tél. : 61.07.40.44.**

Vds STE 1 mo + mon. coul. + 4 joys, + nbx jx + util, divers, px : 2 000 F. **Olivier THOMAS, 160, av. Renoir, 06520 Magagnosc. Tél. : 93.42.76.06.**

Vds 520 STE + jx + souris + joys + disquettes + emb. doc, câble min., tbe, px : 1 800 F à déb. **Philippe ERNANDES, Les Mazans, 04200 Mison. Tél. : 92.62.28.07.**

Vds pour 520/1040 STE jx, px bas, liste sur demande. **Gérard CONCHE, 33, rue André Maurois, 19100 Brive. Tél. : 55.24.40.34.**

Vds 1040 STE + 150 disques lect. ext. 3/5 Ultimate Ripper Blitz Turbo, px : 3 500 F à déb. **Modest SACRISTAN, Rés. Edgar Quinet, Entrée 2, 42300 Roanne. Tél. : 77.67.04.18.**

Vds nbx jx, utils, démos... env. tbre pour liste. **Nicolas LIMOUSIN, 151, rue Henri Marousez, 62800 Lievin. Tél. : 21.44.45.42.**

Vds carte ext. 4 mo neuve pour STF + not, px : 1 400 F (poss. ext. en 1040 ou 2,5 mo) sur méga STF1. **Alain NOBILINI, 24, place Jean-Perrin, Cité Marcel Paul, 84500 Bollène-Ecluse. Tél. : 90.30.22.83.**

THOMSON

Vds moni. coul. Thomson MC 90036S et clavier Sinclair + manuel + K7 1 300 F. TBE. **Corinne DOLPHIN, 61, av. Pierre Koenig, 95200 Sarcelles. Tél. : (16-1) 34.19.93.71.**

Vds TO8D Tbe + impr. + jx + souris + tapis + crayon optique + nbx log. 2 000 F. **Jean-Noël BABOLAT, Le Real de Favard, av. Paul Caimard, 83640 St Zacharie. Tél. : 42.72.92.15.**

Vds log. pr Thomson, Doc. gratuite ctre env. timbrée. **LEON, le Hameau d'Etienne, 30600 Vauvert.**

Vds TO8 + moni. + lect. K7 TO7 + jx + man. **Jérôme HOULLE DAUDIN, 14, rue des Vignettes, 78980 Longnes. Tél. : (16-1) 30.42.44.09.**

Vds TO16 (8086, 10Mhz, CGA, DD 5") + souris + 70 jx + log. dessin + tableur + T. Texte + 25 dsq 3 750 F. à déb. **Dimitri ou Christophe DOLOTY, 2, rue de Rome, 69140 Rillieux-la-Pape. Tél.; 78.88.87.29.**

PC

Vds PC portable 386 SX 728 Ko RAM 80 Mo D.dur VGA + souris + jx + util. Px : 5 000 F. **Didier KAROUBI, 18, rue de Valmy, 93100 Montreuil. Tél. : (16-1) 46.21.32.84.**

Vds portable Toshiba T1000, 512 Ko, Pos 1,24; lect. 3,5 720 Ko + chargeur + bte + log., cordon. Px : 2 000 F. **Daniel LEROY, Le Terme, La Cropte, 24380 Vergt. Tél. : 53.06.76.46.**

Vds (ou éch.) Wing Commander 2 orig. neuf (bte, doc) PC 3,5" : 250 F. **Olivier ROCHER, 3, chemin de Tout-Vent, 86280 Saint-Benoît. Tél. : 49.57.26.06.**

Vds PC 640 Ko Ram VGA coul., lect. 3,5", Sound, Master II, utils + jx 4 300 F à déb. **Tangi KERBRAT, 5, lot. Le Cuff, 29150 Saint-Coulitz. Tél. : 98.86.35.17.**

Vds PC 386 DX 33 + VGA + 4Mo Ram + HD80 Mo. 2 lect. 3"1/2 et 5"1/4 + carte son + souris : 5 500 F. **Yvon BRECHENMACHER, Rés. Leliers, bât. Baudelaire, 91240 Saint-Michel-sur-Orge. Tél. (16-1) 69.04.43.97.**

Vds orig. PC : Underworld 250 F; Jetfighter 2 200 F; Tetris 3D 100 F. **Guillaume CRILOUX, 61, av. Marcel Pagnol, 13830 La Bedoule. Tél. : 42.73.11.26.**

Vds orig. PC 3,5" : Siege, D-Day, Lords of Rings 2, Castel 2 : 650 F. **Bertrand MERLIER, 15 a, rue du Pont d'Ardennes, 62570 Wizernes. Tél. : 21.93.24.35 (W.E.).**

Vds PC Tandy, 12 MHz, monit. VGA coul., lect. 3,5", HD, DD2 OMO, souris, jx. Val. 18 000 F, px : 5 500 F. **Sébastien LEMAIRE, 1, rue du Professeur Rechou, 33850 Leognan. Tél. : 56.64.71.26.**

Vds jx PC orig. 3,5", Leather Goddesses of Phobos (VF), Sherlock Holmes, 150 F pce. **Jean PASCAU-BAYLERE, 125, rue du Chemin-Vert, 75011 Paris. Tél. : (16-1) 43.38.51.57.**

Vds PC 386 DX 33, 4Mo Ram, DD 120Mo, C. 1Mo, écran coul., lect. 3,5" et 5,25" + access. + nbx jx 6 700 F. **Alexandre THILMANY, 15, rue Capitaine, 4020 Liège, Belgique. Tél. : 041.44.20.73.**

Vds PC 286 DD 40 Mo 4 Mo Ram + lect. 3,5" et 5,25" SVGA coul. + souris + impr. 24 aiguilles coul. **Guy LANDRAGIN, 25, rue du Général Sarrail, 51100 Reims. Tél. : 26.88.65.08.**

Vds WC2 Might and Magic 3, A-Train, Snooker et Ultima 7 VF, orig., bte. Moitié px. **Thierry PERRAUT, 20, av. Georges-Clemenceau, 33500 Libourne. Tél. : 57.51.00.20 (W.E.).**

Vds Notebook Eagle 386 SX 20 + Copro + 2Mo Ram + 60Mo DD + lect. 1.44Mo + écran coul. Multisync 14" : 11 000 F. **Patrick GUENOT, 8, av. Nationale, 91300 Massy. Tél. : (16-1) 69.30.90.88.**

Vds portable 386 SX 20, 2Mo, DD 40Mo, VGA, lect. 3,5" et 5,25", souris, Dos 5, Wind, jx et util. Px : 5 900 F. **Francis FERREIRA, 6, rue du Mouton, 95300 Pontoise. Tél. : (16-1) 30.32.74.81.**

Vds PS1 boitier ext. + carte joys. + Windows Works + util. + jx DD. Px : 5 000 F. **Pascal MARTEAU. Tél. : (16-1) 64.38.31.65.**

Vds jx PC : Larry 5, Indy 4, 275 F pce. 500 F les 2. GB, G.Light, Tetris, Bart Simpson, Ducktales : 800 F. **Jacob GYLLENSTIERNA, 9, av. Frédéric Le Play, 75007 Paris. Tél. : (16-1) 45.55.26.91.**

Vds PC 386 SX 16, DD 40Mo, 5,25" et 3,5", écran coul. VGA, 3Mo, souris, joys., Dos 5. P. : 7 000 F TBE. **Marc HERNANDEZ, 5, rue William-Faulkner, 78180 Montigny-le-Bretonneux. Tél. : (16-1) 30.64.78.81.**

Vds jx orig. PC VGA, carte son, Darklands, Laura Bow 2, Inca Lure (VF). Rech. Comanche Max. **Julien THIERRY, 33, rue Emile-Zola, 94800 Villejuif. Tél. : (16-1) 46.77.22.18.**

Vds PC 10 III Ram 640 Mo, lect. 3,5" et 5,25", VGA 16 coul. + souris + 2 man. + 70 disquettes : 3 700 F. **Laurent ROSSIGNOL, 12, Le Dessus de la Buche, 41330 Villefrancœur. Tél. : 54.20.10.11.**

Vds Emul. PC Atonce 386 SX en carte 900 F, DD Quantum 40Mo SCSI 900 F, 3D Construction Kit 120 F. **Bruno ANDRIS, 299, rue d'Ocre, 59500 Douai. Tél. : 27.96.16.09.**

Vds PC 286 16MHz VGA coul. 1Mo + 40Mo + souris + joys. + Carte son 2 drives, Doc 5 + 100Mo de soft : 3 800 F + LX 800 : 800 F. **Stéphane KELCHE, 57, av. Pierre Semard, 91700 Ste-Geneviève-des-Bois. Tél. : (16-1) 69 25 03 25.**

A saisir 486 SX 25 IPC + souris, 4Mo RAM HD 120, 2 lect., S.Blaster 2, HP joys., 60 jx. Gar. 4 ans. 12 500 F. **Doravann CHOU, 27, rue Tredez, 93440 Dugny. Tél. : (16-1) 48.35.10.67.**

Vds 386 DX 33 64Ko cache 4Mo Ram 2 lect. DD 120Mo SVGA Tsenglabs 1Mo, écran Sony multi HG souris nbx jx. **Pascal MABICAT, 6, place des Déportés, 77170 Brie-Comte-Robert. Tél. : (16-1) 64.05.42.21.**

Vds pour PC : carte Adlib + 2 enceintes 2 X 2W 630 F. Carte joys. 2 ports 100 F. **Romain CLEMENT, 24, rue des Marguerites, 92160 Antony. Tél. : (16-1) 46.66.94.54.**

Vds PC 386 16 MHz + 2 drives + souris + DD 65Mo + 2Mo Ram + clavier 102 touches + VGA + Windows 6 000 F à déb. **Houakim AYDINIAN, 2 bis, bd Carnot, 94140 Alfortville. Tél. : (16-1) 43.78.83.40.**

Vds sur PC 3,5" : Croisière pour un cadavre 100 F. Sur 5,25" : F16, Storm Lord 70 F pce. **Vincent BONNEME, 6, rue d'Avrainville, 91520 Egly. Tél. : (16-1) 64.90.91.29.**

Vds PC 286 16MHz + Epson LX 800 + Windows 3.1 Ventura Draw + Excel + Pctools 6.0 + jx + disquettes. **Axel NAREZO, 30, av. de la Résistance, 93100 Montreuil. Tél. : (16-1) 49.88.13.35.**

Vds jx orig. sur PC : F117-A et Alone in the Dark. Px : de 200 à 250 F. **Mourad NASRI, 2 ter, rue Gabriel-Péri, 92700 Colombes. Tél. : (16-1) 47.69.05.15.**

Vds jx PC orig. neufs 5,25". F19 Stealth Fighter 200 F. **Eric GIRARD, 27, rue de l'Aubépine, 95800 Cergy. Tél. : (16-1) 30.30.02.05.**

Vds PC 386 DX 20 64K cache 4Mo SVGA DD 65, souris, jx, ss gar. 9 000 F. **Yann LACHAUD, 35, RN 41, 62199 Gosnay. Tél. : 21.53.87.73.**

Vds jx PC orig. 100 F. Liste ctre env. timbrée. **Stéphane POTIN, 4, av. Herbillon, 94160 Saint-Mandé. Tél. : (16-1) 43.98.28.19.**

Vds IBM PS1 complet : 3 000 F. Vds moni coul. Philips 1 000 F. Ach. jx PC et carte son. **Ardeshir ROSS, 20, rue du Cmdt René Mouchotte, 75014 Paris. Tél. : (16-1) 43.22.75.76.**

Vds carte mère 386 SX 20MHz 700 F. **Pooya KIANI, 37, rue de la République, 92800 Puteaux. Tél. : (16-1) 49.00.09.58.**

Vds 386 SX 20 + Copro + 5Mo Ram + DD 110 Mo + 2 lect. + SVGA + impr. Epson 24 aiguilles + prog. : 11 500 F. T.B.E. **Rémy CHIBOIS, 1 ter, av. de l'Etang, 78320 Le Mesnil St-Denis. Tél. : (16-1) 34.61.99.13.**

Vds jx orig. Ultima 7 VF + Eye of Beholder 2. Px : 200 F pce ou 300 F les 2. PC 1500 A + CE 150 px : 1 000 F. **Charly MARTIN, Quart Lt Moyne, 84100 Orange. Tél. : 90.51.15.28.**

Vds 386 DX 33 4 Mo + 2 lect. HD + DD 85 Mo + MS Dos 5 + Win 3.1 + Alone in the Dark 7 500 F. CD Rom + Soundblast : 11 500 F. **Laurent SCHREINER, 9, rue des Roses, 77178 St Pathus. Tél. : (16-1) 60.01.42.06.**

Vds Guy Spy sur PC : 200 F ou éch. Rech. contact. **Michaël CERIZIER, 41, rue des Bouleaux, 44400 Reze. Tél. : 40.84.20.20.**

Vds PC 1512 5,25" et 3,5" tbe. Nbx jx orig., carte joys., écran coul. + 12 revues PC : 5 000 F. **Jacques-Edouard DAUBRESSE, 3, rue Franklin, 78100 St-Germain-en-Laye. Tél. : (16-1) 34.51.55.35.**

Vds PC 3086 640Ko Ram, 2 lect. 3,5" et 5,25" VGA coul. 14" DD 0Mo + souris + 2 ports joys. + nbx jx 4 500 F. **Laurent MARTINEZ DE POZO, 3, impasse des Grillons Cedex 16, 64230 Siros. Tél. : 59.68.82.21.**

Vds AT 286 20MHz + 1Mo Ram + lect. 3,5" + DD 65Mo + carte VGA (sans écran) gar. 2 ans + Dos 5 : 3 500 F. **Marc PARIS, 35, rue des Chentereines, 93100 Montreuil. Tél. : (16-1) 48.59.67.93.**

Vds ou éch. jx orig. sur PC : UW, WC2, Battle Isle, Maximum Over, Kill Comanche... **Antonin BERNARD, 5, villa Léger, 92240 Malakoff. Tél. : (16-1) 46.55.16.84.**

Vds PC 386 SX 20 Intel 3.5 HD 4M Ram + cache DD 40M, 2 joys. + souris + écran SVGA Sony + Windows 3.1 + Dos 5 + jx : 9 000 F. **Alexandre MARAIS, 7, impasse Louis-Le-Vau, 94000 Créteil. Tél. : (16-1) 43.77.59.85.**

Vds nbx jx pour PC 3,5" environ 200 F pce, Red Baron Police Quest 3, Larry 5, Heat of China + joys. **Gilles MULMY, 2, rue de l'Eglise, 92420 Vaucresson. Tél. : (16-1) 47.01.14.59.**

Vds PC XT 286 Ega mono, 1 lect. 5,25", HD 20, écran mono, Div. Log. (TdTX, jx) TBE 2 000 F. **Eric VACHER, 16, rue B. Franklin, 78000 Versailles. Tél. : (16-1) 39.49.95.05.**

Vds 3 lect. PC HD Sony : 500 F pce. Vds CPC 6128 + 100 Disk + écran coul. 2 000 F. **Alexandre ROUX, 4, allée des Aubépines, 74600 Seynod. Tél. : 50.69.03.07.**

Vds jx PC : Adv. Monkey Islan, Indy 4, Lure of Temptress, Bargon Attack, Eternam, Silent Service 2, etc. **REMY. Tél. : (16-1) 39.19.21.02.**

Vds PC 3,25" Dune, Another, Simcity, FS4, Indy 500, Cyac, KO II, GC 2, Speedball 2, Pince, Eyebeholder, Road et Track : 150 F. **Guillaume FLETCHER, 1, rue Jean-Barjaud, 72200 La Flèche. Tél. : 43.94.12.40.**

Vds sur PC orig. : Dune 150 F. A Train : 200 F. + port. **Olivier RATAJCZAK, 15, rue Placide lefebvre, 59252 Marquette-en-Ostrevant. Tél. : 27.35.83.91.**

Vds PC XT 10Mhz, DD 32Mo, 2 lect., écran EGA, nbx log. 3 000 F. **Richard DANIELLOU, 14, allée des Faons, 85000 Mouilleron-le-Captif. Tél. : 51.38.03.45.**

Vds orig. PC 3.5" Simcity, Populous, GC2, Kick off 2, Italy 90, Speedball 2, Panza, TV Sport, Boxing de 150 à 200 F pce. **Bruno GIRARD, 37, rue des Drouards, 44340 Bouguenais. Tél. : 40.75.86.10.**

Vds jx PC orig. : Rex Nebul 200 F, Eternam 180 F, Nicky Boom 150 F, Gods 150 F, (port compris). **Jean-Pierre LELEUX, Rue Bollène, 43350 St Paulien. Tél. : 71.00.45.39.**

Vds PC 286, 12, RB1 Baseball, P. Of Persia, GO Player, Larry 1, Graphic Studio, Leming 2, Lode Runer, Skis. **Vincent GEIGER, Paris. Tél. : (16-1) 42.88.61.81. H.B. : (16-1) 40.14.25.48.**

Vds PC 386 DX 25, 4Mo, DD 80Mo, Le CT HD 5,25" et 3,5", SVGA, Joys., Ad Lib + impr. Star LC 10. TBE 7 500 F. **Sébastien SANTERRE, 7, rue Daubenton, 75005 Paris. Tél. : (16-1) 43.36.12.38.**

Vds DP pour PC 2 F/100 K. Liste ctre disk. Vds pour ST West Phaser : 180 F. Port compris. **Stephan DELOUIS, 18, rue Gaston Mommousseau, 94200 Ivry.**

Vds PC 1512 coul., 2 lect. 5,25" Tbe + souris + manuel + housse + jx + integral PC. Px : 3 000 F. **Philippe TASSIN, 10, square des Dimes, 77240 Cesson. Tél. : (16-1) 60.63.11.00.**

Vds PC Amstrad 5086 lect. 3,5", écran VGA, souris, MS Dos 3.3, Joys. : 5 000 F. **Jonathan MARIE, 3, rue du Paradis, 60190 Lachelle. Tél. : 44.42.45.83.**

Vds pour PC : Global Conquest, Caesar 150 F. DDay, Campaign, Siège et A-Train 200 F. **Jean-Claude LE-SELLIER, 9 bis, rue Pierre-Curie, 91240 St Michel-sur-Orge. Tél. : (16-1) 60.15.75.60.**

Vds PC 386 DX 33 DD 130 4 Mo SVGA ss gar., nbx utils et jx. **Bernard MASSON, 55800 Noyers-Auzecourt. Tél. : 29.75.15.64.**

Vds jx orig. sur PC 3,5" (Eye Of Beolder, Hook, etc.) 200 F. pce + carte AD-Lib 500 F. ou carte AD-Lib + 1 jeu 600 F. **Patrice GRALL, 9, allée Marcel-Paul, 93390 Clichy-sous-Bois. Tél. : (16-1) 43.88.33.53.**

Vds IBM PS2 8555 386 HD 60Mo, FDD 3,5", écran Mono VGA 8 500 F. TBE. **QUIM DIAS, 38, rue des Trois Chênes, 91800 Brunoy. Tél. : (16-1) 60.46.05.85.**

Vds PC 486 DX 33 8 Mo Ram HD M 80Mo X 2 + SVGA 1Mo, écran coul. + Sond Pro II, jx, util. : Win 3, 1 Amipro 3 etc. -12 000 F. **Michel CHEN, 12, place des Dominos, 92400 Courbevoie. Tél. : (16-1) 47.76.14.31.**

Vds sur PC Sound blaster 500 F. Vds Rex Nebular 250 F. Alone in the Dark 200 F. Ultima 7 200 F. **Cyrille LEMAITRE, 2, impasse Paul-Feval, 35230 St-Erblon. Tél. : 99.52.37.73.**

Vds pour PC 3,5" 3 jx à 150 F pce. Bargon Attack, Mantis, Startrek 25TH Anniversary, ou le tt 400 F. **Frédéric GARSON, 24, rue du Maréchal-Foch, 78000 Versailles. Tél. : (16-1) 39.53.89.97.**

Vds, éch. sur PC : Alone in the Dark, DDay, Monckey Island 1 et 2 franç., Fascination, España 92, etc. (orig.). **Vincent PRIMAULT, 6, square de Provence, 35000 Rennes. Tél. : 99.59.58.60.**

Vds PC 286 12 MHz 2 Mo + 2 lect. + HDD 43 Mo + écran SVGA + carte sound master + jx Fascination 6 500 F. **Khorn HING, 13, rue des Bas Coquarts, 92340 Bourg-la-Reine. Tél. : (16-1) 46.65.81.38.**

Vds jx sur PC et sur Amiga : Dominium, King Quests, Civilization, Alone in the Dark. **Jérôme PRIN, 11, rue Jean-Baptiste-Gervais, 77450 Esbly. Tél. : (16-1) 60.04.34.60.**

Vds carte mère 386 SX 16 900 F + SVGA 512 Ko 400 F + HD 40Mo + Contrôleur 500 F. **Michel MOREAU, 69210 Fleurieux-sur-l'Arbresl. Tél. : 74.01.29.32 (W.-E).**

Vds PC portable 286 2Mo, DD 20Mo, lect. 3,5" + Windows + Excel + Works + jx + souris + impr. 6 000 F. **Michel BERTHON, 13, rue de Coulanges, 78990 Elancourt. Tél. : (16-1) 30.50.08.06.**

Vds pour PC 3,5" Blues Brothers, Eye of Belholder, Crime Wave 100 F pce. Populous 70 F. S.Master 400 F. **Benoît POTHIER, 34, square Simon-St-Jean, 69130 Ecully. Tél. : 78.33.57.70.**

Vds PC 1512 + 2 lect. 5,25" + HD 20Mo + util. bureaucratique. **Jean-Philippe LEBREUX, 9, rue de l'Avenir, 93220 Gagny. Tél. : (16-1) 43.08.13.67.**

Vds orig. PC : Epic, Dune, Ultima 7, JF 2, Another World, Blues Brothers, SA2, WC1, Indy 3, etc. Px : 100 à 200 F. **Philippe MONJARET, 2, Villa Sislet, 92500 Rueil-Malmaison. Tél. : (16-1) 47.32.06.44.**

Vds PC 386 SX 16, HD 85Mo, SVGA, 2 Mo Ram, 3,5" et 5,25", SoundBlaster, souris, joys., Dos. 5, Win. 3.1, nbx log. 9 700 F. **Christian HOUILLON, 12, Les Chenevières, 57420 Mecleuves. Tél. : 87.38.20.62 (ap. 19 h).**

Vds PC de poche PortFolio Atari avec option interface parallèle tbe 1 000 F. **Pierre FUHRER, 40, rue Derrière le Bois, 60850 Saint-Germer-de-Fly. Tél. : 44.82.56.42.**

Vds jx PC orig. Indy 4, Rex Nebular, Laura Bon 2, Eternam, Lure of Tempt., Croisière pour un cadavre, Fascination 200 F pce. **Jean GRAUSSE, 17, rue du Maréchal-Joffre, 68640 Waldighoffen. Tél. : 89.07.99.39.**

IBM PS1 VGA coul. 386 SX 20, 2Mo DD 40Mo, Windows 3, Dos, Works 2, Log. Disney. Jamais servi. Gar. 1 an. 7 000 F. **Julien MOURGUES, 4, rue de l'Entente Cordiale, 78600 Maisons-Laffites. Tél. : (16-1) 39.62.14.11.**

Vds pour PC Sound Blaster jamais servi 850 F. Vds Eternam 150 F. **Xavier DESCAMPS, 46, rue de Selle, 59130 Solesmes. Tél. : 27.34.38.49.**

Vds PC 286 16MHz, DD 20Mo, Ram 2Mo, joys. SVGA, 1 ou 2 lect. HD, Px à déb. **Sylvain HECK, 20, rue du Lion, 67560 Rosheim. Tél. : 88.50.20.31.**

Vds Windows 3.0 + Doc 500 F. Integré BTools + Doc 350 F. Modem Overcom Transforme le PC en minitel + doc. : 700 F. **Alain GIMENEZ, Route d'Artagnan, 65500 Vic Bigorre. Tél. : 62.96.88.90.**

Vds IBM PS1 386 SX 16MHz Ram 2Mo DD 40Mo VGA coul., souris, modem 2 Pllib. Works 2.0, Wind. 3.0, Doc. + Tut. Franç. 7 000 F. **Bruno SIMONS, 23, av. des Carrières, 78320 Le-Mesnil-Saint-Denis. Tél. : (16-1) 34.61.76.69.**

Vds PC 386 SX 20 40Mo DD 2 lect. moni Sony + SVGA 512K (Pentasonic) 7 000 F à déb. + 5 jx orig. **Eric JAULMES, 1, av. Marie-Balajat, 13009 Marseille. Tél. : 91.40.13.75.**

Vds PC 1512 coul. DD + HD 32 + 8087 + log. (Word5, DP2, Indy 500) + revues et 2 livres 4 000 F à déb. **Nicolas DROMBRY, Lycées Henri Darras, chemin des Manufactures, 62800 Liévin.**

Vds PC 1512 coul. 2 lect. 5,25" tbe + souris + manuel + housse + jx + intégral PC : 3 000 F. **Philippe TASSIN, 10, square des Dimes, 77240 Cesson. Tél. : (16-1) 60.63.11.00.**

Vds PC 1512, 8 MHz, 640Ko, CGA mono, lect 5.25 + DD 20 Mo + Nbx jx. TBE : 2 500 F. **Laurent DUVEAU, 8, av. des Platanes, 31700 Blagnac. Tél. : 61.71.47.55.**

PC 3086 GAT, écran SVGA (256 coul), souris, lect. 3"1/2 1,44 Mo, DD 30 Mo, 640 Ko, DOS 3.3. Px à déb. **Benjamin TERRIER. Tél. : (16-1) 45.27.77.59.**

Sur PC 3,5" : Strike commander ! F1 Grand Prix ! Humans, great naval battles, Adv. tennis, Transantartica ! etc. **Pierre-Alexandre BAILBY, 191, rue d'Alésia, 75014 Paris. Tél. : (16-1) 45.43.44.80.**

Vds PC 1512DD écran CGA + Jx + Man. + souris + log. : T. de texte + impri. Px : 4 500 F. **Frédéric BARAUD, Les-Vergers-du-Peyrou, rue Viollet-le-Duc, 34070 Montpellier. Tél. : 67 40 17 95.**

PC 286 16 MHz Nikitec SVGA 80 Mo, 1 Mo de RAM lect. 3 1/2 + 5 1/4 TBE 5 000 F à déb. **Yvan BOUCHENINO, 114, rue des Dames, 75017 Paris. Tél. : (16-1) 43.87.25.83 (HB).**

Vds jx PC 3.5 Monkey Island 2 V.F, Ween, Alone in the dark, Eternam, Larry 5 V.F. SD4 VGA V.F. etc. **Jean-Pierre MICHEL, 18, place Jean-Moulin, 38000 Grenoble. Tél. : 76.54.00.63.**

Vds PC 386-33 SVGA + DD 106 Mo + 2 Mo RAM + Gar. + Nbrx jx et util. val. 12 000 F, px 8 190 F. **Philippe VERBEKE, 16, rue Bir-Hakeim, 59130 Lambersart. Tél. : 20.92.63.77.**

CONSOLES

Vds SMS + 2 PAD + light phaser + 4 jeux : 600 F. **PATRICE. Tél. : 69.24.36.42.**

Vds GG tbe + 4 jx (Donald, Woody Pop, Crystal Warriors, Colums) + adapt. sect. : 900 F. **William VECTEN, 29, rue Grande, les Ecrennes, 77820 Le Châtelet-en-Brie. Tél. : (16-1) 60.69.46.98.**

Vds GG + adapt. sect. + adapt. Master S + loupe + 3 jx (Sonic, Golden Axe, Colums) 990 F. **Jérôme GRANIER, 133, bd Raspail, 75006 Paris. Tél. : (16-1) 42.22.78.59.**

Vds MD franç. + Pro 2 + 5 jx 1 400 F. **Julien LEVY, 48, rue du Gal Delestraint, 75016 Paris. Tél. : (16-1) 40.71.84.81.**

Vds S. Nintendo franç. + câble + Street Fighter 2 + adapt. universel neuve : 1 350 F. **Didier TERNOIS, 35, rue de la Villette, 75019 Paris. Tél. : (16-1) 42.02.06.07.**

Vds Nes + 2 man. + 1 jeu (Off Road) 425 F. Vds SMS + 2 man. + 4 jx tbe px : 825 F. **Laurent JACOB, 23, rue Paul Eluard, 91700 Ste Geneviève-des-Bois. Tél. : (16-1) 60.16.14.92.**

Vds S.Grafx + 5 jx (F.M., Devil's Crush, etc.) 1 400 F à déb.. **Fabrice MAZZINI. Tél. : (16-1) 43.52.04.39.**

Vds Lynx 2 + adapt. sect. + Slimeworld + Scrapyard-dog + Ninja Gaiden. **LAURENT, Bobigny (93). Tél. : (16-1) 48.48.26.01.**

Vds SMS + 11 jx (Scapshot, Golvellius, Phantazystar...) **Johan DEGAND, 14, rue Boyer, 33000 Bordeaux. Tél. : 56.99.06.97.**

Vds Lynx + 4 jx : Klax, Robosquash, F1, Cal Games 800 F. **Gilles TRICOTTEUX, 64, rue de Pont sur Sambre, 59570 La Longueville. Tél. : 27.66.06.64.**

Vds Nes + 4 jx (SM1, DuckHunt + Pist. + Tetris + DDragon II) 600 F. Tbe, port grt. **Guillaume LEPRIEUR, La Perque Levée La Bazoque, 14490 Balleroy. Tél. : 31.92.25.75.**

Vds MD + 8 jx + 2 man. Val. 5 000 F, px 2 500 F. J. 300 F. **Alexandre LONGINOTTI, 19, rue de l'Orée du Bois, 66240 St Esteve. Tél. : 68.92.88.70 (HR).**

Vds SMS Plus + 15 jx 1 700 F. **David ALLOU, 91, allée des Lilas Bois Fleuri, 77410 Claye-Souilly. Tél. : (16-1) 60.26.81.32 (ap. 20 h).**

Vds Gamate + 2 jx + écout. 200 F tbe. **Jérôme MAUGE, 21 ter, allée de l'Union, 93600 Aulnay-sous-Bois. Tél. : (16-1) 48.69.72.07.**

Vds GB neuf + 6 jx + câble Link + écout. : 800 F. **Jean-Christophe OZENNE, 30, Côte de Bellevue, 60580 Coye-La-Forêt. Tél. : 44.58.66.88.**

Vds MS X2 + 22 cartouches + nbx jx en disk + man. infrarouge Sony + impr. Sony + Moni coul. Philips 4 000 F. **En-Da HUANG, 3 bis, Grande Rue, 91360 Epinay-sur-Orge. Tél. : (16-1) 64.48.44.27.**

Vds 9 jx pour S.Nintendo 250 à 350 F. + jx Neo-Geo à bas px. **Frank SERENO, 6, av. des Pinsons, Sinopolis, 83580 Gassin. Tél. : 94.97.70.88.**

Vds GG + adapt. sect. + loupe + adapt. MS + Sonic + Colums ss. gar. TBE. **Christophe KAJA, 83, allée Arthur Rimbaud, 62800 Liévin. Tél. : 21.44.03.17.**

Vds Lynx + 2 jx + sacoche + écout. TBE 700 F. ou 1 400 F avec 7 jx. **Stéphane BRIANCOURT, 95, av. des Grésillons, 92230 Gennevilliers. Tél. : (16-1) 47.91.41.39.**

Vds SMS + 6 jx + pist. + 2 man. + man. de simulation : 900 F. **Eric JUNCKER, 29, rue des Tilleuls, 68190 Ensisheim. Tél. : 89.81.12.20.**

Vds MD jap + 2 joys (Striker) + 11 jx (Sonic, STS, Rageilakers, Tazmania, Le mieux, Donald) 3 500 F à déb. **Benjamin GESTIN, 21 ter, rue des 3 Moulins, 77000 Melun. Tél. : (16-1) 64.38.53.25.**

Vds C 64 + moni. coul. 1901 + drive 1571 + impr. MPS 803 + 100 jx + util. Disk + liv. 2 200 F à déb. **Xavier CARON, 9, impasse du Môle, 74100 Vétraz-Monthoux. Tél. : 50.37.84.10.**

Vds SMS + 3 jx Tbe 500 F à déb. (Port compris). **Ion LAZARESCOU. Tél. : (16-1) 43.06.60.27.**

Vds GG + 10 jx : Olympic Gold, WonderBoy 3, Sonic, Donald, Shinobi 2 750 F à déb. **Guillaume BISOTTO, 5, rue de Douai, 75009 Paris. Tél. : (16-1) 42.81.38.77.**

Vds jx MD à 200 F. Moonwalker, M1 Char d'Assaut, Super Monaco, Out Run, Mickey, Pro Action Replay, etc.. **Frédéric PLOURDEAU, voie de la Grange, 95150 Taverny. Tél. : (16-1) 39.60.11.74.**

Vds jx GB : Motocross maniacs, Hyper Lode Runner 250 F les 2. Vds pochette 150 F. **Gérald NOEL, 45, rue du Général Leclerc, 59238 Maretz. Tél. : 27.75.40.34.**

Vds sur GG : Shinobi, Sonic, N-Gaïden, Mickey 180 F pce tbe. **FRANCK, 94100 St-Maur. Tél. : (16-1) 49.62.70.27 (19-20 h).**

Vds Nes + 1 jeu 200 F à déb. ou éch. ctre jx MD. Vds, ach. jx Atari. Cher. contacts Atari. **Julien PHILIPPE, 16, impasse Mouillas, 13008 Marseille. Tél. : 91.73.60.25.**

Vds MD + 2 man. + 9 jx 3 000 F. **Alexandre PRIOU, 15, rue Renée, 94210 La Varenne-Saint-Hilaire. Tél. : (16-1) 48.83.31.65 ap. 18 h.**

Vds Lynx 2 + 2 jx (Warbirds, Gates of Zendocon) Tbe 500 F. **Sébastien DELESTAING, 5, rue des Pinsons, 77420 Champs-sur-Marne. Tél. : (16-1) 64.68.45.41.**

Vds GB + 7 jx (Batman, DDragon, Robocop, Ninja) + sac transport. 1 100 F. **Emmanuel KLEIN, 55, av. de Buzenval, 92500 Rueil-Malmaison. Tél. : (16-1) 47.08.10.93.**

Vds MD + 2 man. + 6 jx : Sonic, PGA Golf, Gynoug, S.Monaco, etc... 1 800 F. **Franck RICHET, 13, La Villeparc, 78990 Elancourt. Tél. : (16-1) 30.50.98.82.**

Vds SFC + SF2 + Ranma + EDF + adapt. Franç. + Peritel + alim. TBE 1 500 F. **Kenny PASSERIEU, 15, av. de l'Europe, 94230 Cachan. Tél. : (16-1) 46.65.00.51.**

Vds jx Nes 199 F pce + 2 man. 325 F pce. MSX Cannon + 15 jx. **Stéphane GIRARD, Esparelle, bât H, 6, rue de la Verdière, 13090 Aix-en-Provence. Tél. : 42.20.47.58.**

Vds Nes + 2 man + 10 jx (Mario 3, DD2, Bionic...) tbe : 2 300 F. Vds MD + 2 man. + 10 jx : 2 500 F. **David MALMEZAC, 57, bd Paul Vaillant Couturier, 95190 Goussainville. Tél. : (16-1) 39.88.92.34.**

Vds jx GG : Senna Gr. Px 210 F. Putt and Putter 180 F. G.Loc 160 F. Sonic 1 200 F. Super Kick Off 210 F. **Mathieu RAMSAY, 3, allée des Tilleuls, 92330 Sceaux. Tél. : (16-1) 46.61.26.83.**

Vds sur MD 3 jx : S. Monaco GP 230 F. Robocop 230 F. Sword of Vermilion 290 F. **Jean-Luc GRAILLOT, 9, Rond Point du Bois Perrin, 52300 Joinville. Tél. : 25.94.07.91.**

Vds GG ss gar. + 2 jx Olympic Gold et Columns (bte) + adapt. sect. : 1 000 F. **Xavier HAZEAU, 5, rue Montplaisir, 31700 Blagnac.**

Mega ST1 + Supercharger (Emul. PC) + lect. ext. 5" + man. + disk 3 000 F à déb. **Charles ESCOBAR, 18, rue de la Champagne, 94520 Périgny-sur-Yerres. Tél. : (16-1) 45.98.88.94.**

Vds MD, bte d'orig. + Sonic TBE 500 F. **Christian BAILLY, 22, rue Alphonse Karr, 75019 Paris. Tél. : (16-1) 40.38.11.33.**

Vds GB + 3 jx : 600 F. Vds jx PC : Startrek, Monkey 1 et 2 : 200 F pce. **Julien ANGELIER, 2, rue de l'Eglise, 78650 Saulx-Marchais. Tél. : (16-1) 34.87.58.75.**

Vds jx MD; Decap-Attack, Alisia Dragoon, Jordan US Bird, Ea Hockey, Lemmings 250 F pce. **Christophe BASSAUER, 40, rue de Wattwiller, 67100 Strasbourg. Tél. : 88.34.71.33.**

Vds jx MD franç. tbe : Sonic, Alien Storm, Mercs, S. Monaco GP, Tom Jam, S. Of Rage, Road Rash 200 F pce. **Nicolas ROUX, 70, Grande Rue, 77135 Pontcarré. Tél. : (16-1) 69.66.30.81.**

Vds Super Nes US + 2 man. (1 auto fire) + Mario Kart + 20 mags. Val. 2 500 F, px : 1 500 F. **Arnaud BACCONNIER, 197, rue Ferrer, 62220 Carvin. Tél. : 21.37.01.29.**

Vds Lynx 2 + blue Lightning + 6 piles recharg. + transfo. : 850 F. **David IMADOUCHÈNE, 153, rue Emile-zola, 59460 Jeumont. Tél. : 27.67.02.09 (W.E.).**

DIVERS

Vds Silent Service 2, Battle of B. 90 F pce. Swotl 250 F. Les 3 : 380 F. **Grégoire DURAND, 33, rue Pierre-Ramus, 02100 Saint-Quentin. Tél. : 23.62.13.13, ap. 19 h.**

Vds, ach. orig. Lure of the Tempress, Ultima Underworld, Savage Empire, Harpoon, Simant... **Stéphane FRADIN, 43, rue des Landes, 44300 Nantes. Tél. : 40.40.80.98.**

Vds jx orig. Heimdall, Compil TNT 2, Croisière pour un cadavre, Ishar, Robocop 3, Another World : 100 à 150 F. **Paul SACCARD, Rue de Nevers, 03210 Souvigny. Tél. : 70.43.67.55.**

Vds lect. ext. + copieur 1 000 F. Ultimate Ripper 250 F. **Lilian PARMENTIER, 2, rue de Normandie, 60200 Compiègne. Tél. : 44.20.25.31.**

Vds impr. Citizen 1200 Tbe + câbles + rubans + notice 1 000 F. **Christophe LAFONT, 5, av. de Sully, 92150 Suresnes. Tél. : (16-1) 47.28.46.78.**

Vds jx orig. de 50 à 150 F. (Epic, Khalaan, North and South, Midwinter, 3DCK, Populous...) + util. **Sébastien PINCELOUP, Les Bois Saint Denis d'Authou, 28480 Thiron Gardais. Tél. : 37.49.50.12.**

Vds jx à bas px. **Laurent ANGELIQUE, 50, rue des Lilas, 95150 Taverny. Tél. : (16-1) 39.95.47.63.**

Vds impr. DMP 2160 + Textomat + Oxford PAO + 1 cadeau 1 000 F. (port compris). **BRUNO GENGEMBRE, rte de Cercy la Tour, 58110 Biches. Tél. : 86.84.94.94.**

Vds nbx orig. dès 39 F. Env. timbrée pour liste. **Jean-Luc BERGER, 56, bd des Aiguillettes, 54600 Villers-lès-Nancy.**

ST : Vds jx très bas px. **Nicolas WARRET, 29, rue du 8 Mai, 62143 Angres.**

Vds Synthé SY 55 Yamaha séquenceur intégré polyphonie multitimbre ss gar. 6 000 F. **Massi AZZOUG, 4, rue Lionel-Terray, 94000 Créteil. Tél. : (16-1) 43.77.08.16.**

Vds DPaint 3, 4, Volumm 4D JR, Page Setter 2, 3D Construction Kit, Demo Maker, Excellence 2. **Alain LEMOINE, Ecole Maternelle, Place de La Promenade, 34480 Puissalicon. Tél. : 67.36.61.58.**

Amos King Quest 5, Eye of B2, DM Leander, Elvira. Bte + 100 DK. **Laurent CARPENTIER, 2, square Lamartine, Cité Jardin, 92120 Cachan. Tél. : (16-1) 49.69.00.83.**

Vds disque dur 40Mo Ide 1 000 F. **David STREC, 5/345, rue de Riom, 57070 Metz. Tél. : 87.36.11.81.**

Vds prog. originaux sur demande. **Didier HESS, 2, rue des Lilas, 67590 Ohlungen. Tél. : 88.72.72.78.**

Vds Epic, Robocop 3, Terminator II, Albertville 92, Team Yankee, Wrestlemania, etc. **Guillaume CARPENTIER, 1, rue Thiers, 59530 Le Quesnoy.**

Vds écran Samsung SVGA 14" 1 800 F. Carte mère 386 DX 33 + 2Mo Ram + 128 C 1 800 F. DD 40 Mo 900 F à déb. **Pierre RICHARDOT, 30, rue de la Grande Côte, 88340 Le Val-d'Ajol. Tél. : 29.30.60.05.**

Vds Music Master + carte MV 16 + Fiche Modem ou éch. ctre audio Sculture. **Jean-Marc FONTAINE, 5/1, rue Nungesser, 59000 Lille. Tél. : 20.93.77.66, ap. 18 h.**

Vds Robocop 3 orig. + emballage, jamais servi : 130 F. **Bertrand DESSAGNAT, 11, rue de la Bourgogne, 94440 Villecresnes. Tél. : (16-1) 45.69.18.94.**

Vds Toshiba Pap-C + monit. mono + impr. 132 col. + prog. Compta Facturation, T. de Texte 3 000 F. **Roger FLEURY, Constans-Valroufie, 46090 Cahors. Tél. : 65.22.69.67.**

Vds ou éch. Eternam et Pushover. Px à déb. **Alain MICHELET, 283, rue Lecourbe, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 45.58.15.10.**

Vds orig. : Bargon 150 F. Dung Eon M. + Chaos 150 F. 10 autres à 50 F. (Captive, Gauntlet 2...) **Anthony BLICQ, 25, rue des Sculpteurs, 93240 Stains.**

Vds carte son AD-Lib Megasound 300 F. Port compris. **Thomas VILLAIN, 18, rue Truffaut, 75017 Paris. Tél. : (16-1) 43.87.30.35.**

ECHANGES

Éch. jx sur PC sympa. Env. liste. **Vincent BURNIER, 1588 Cudrefin, Sous-le-Temple. Suisse. Tél. : 037/ 77.32.22.**

Débutant sur PC cher. aide et renseignements. **Noël BUGNOT, 9, rue Gaston Roupnel, 21200 Beaune. Tél. : 80.24.94.68.**

C64, école handicapés cher. log. ou jx sur disk cass. ou cart. **Gérard PRUNIERES, Ecole de l'INR, 14, rue du Val d'Osne, 94410 St Maurice. Tél. : (16-1) 46.71.76.70.**

Cher. sur A500 jx : Immortal Falcon + Mission VF Demo Maker, F29 VF, Dungeon Master VF. **Christophe VALLOT, allée des Platanes, 77177 Brou sur Chantereine. Tél. : (16-1) 64.26.45.96.**

PC 5,25" et 3,5", cher. contacts sér. et très rapide pour éch. jx et util. démos. Env. liste. **Christophe STEPHAN, 51, rue Gambetta, 28200 Châteaudun. Tél. : 37.45.72.10.**

Ech., vds jx sur PC. Poss. Inca, Alonein the Dark. Ach. ou éch. CD Rom sur PC. **John GASCHY, 1, rue Lautréamont, 93300 Aubervilliers. Tél. : (16-1) 48.33.04.38.**

Cher. contact sur Amiga. Env. liste. **Olivier DEJAEGERE, 24, rue Henri Ghesquières, 59155 Faches Thumesnil.**

PC éch. jx, gadget, util. Contacts sér. et durable. Cher. Visual Basic. **Nicolas STAUB, 15, rue de Leymen, 68300 St Louis.**

C64 disk cher. contacts sympas et sér. pour éch. durables jx, utils et demos. **Thomas GUILLANG, 25, rue de l'Adour, 31170 Tournefeuille.**

PC Amiga cher. contacts jx. Déb. acceptés. **Lionel BENESTI, Cité les Chartreux, bat. C2, 80, rue Albe, 13004 Marseille. Tél. : 91.66.30.74.**

PC Amiga ST, cher. contacts pour éch. Déb. bienvenus. **Stéphane FOULON, 11, rue Pierre Lavergne, 11100 Narbonne. Tél. : 68.65.05.49. (WE)**

Cher. scénarios de Gunship 200, F54 sur Lyon Dijon et Perfect général. **Michel COUILLEROT, Besanceuil, 71460 Bonnay. Tél. : 85.59.46.73.**

Ech. jx sur PC. Poss. KQ6, Alone in the Dark, Kyrandia, Indy 4, Larrys, Laura Bow 2, Eternam, Monkey Island 2 VF. **Laurent TISSANDIER, 35, rue des Vergers, 63800 Cournon. Tél. : 73.84.23.36.**

Cher. contact sur PC pour éch. durables. **Tristan GERMAIN, 70, bd Eugène Chaumin, 49000 Angers.**

Cher. contacts sér. sur 1040 STE pour éch. jx. **Frédéric BOURU, 14, rue Vilers Pré, 55400 Buzy.**

Ech. jx sur MS X2, 2+, turbo. (Illusion City 8 dsk...) Env. liste. **Christophe SCHLOUPT, 8, rue des Capucines, 57530 Courcelles/Nied. Tél. : 87.64.52.60.**

Ech. nbx jx sur Amiga. Contact sér. et durables. **Eric FERRIER, 8, bd Roland d'Orgeles, les Micorouliers, bt B4, 13014 Marseille. Tél. : 91.69.08.45.**

Fana de musique, rech. tous les modules de musique qui puissent exister, j'en ai 254 et vous ? **Stéphane ALVAREZ, 2, rue de Lisbonne, 94140 Alfortville.**

Ech. jx et utils sur PC tous formats. Cher. pièces détachées pour PC. Faire offre. **Hervé RECOUPE, 16, rue de Bourgogne, 02760 Holnon. Tél. : 23.09.60.28. (WE)**

Ech. demos sur Amiga. **Jean-Francis, 58, cité du Château d'Eau, 62970 Courcelles les Lens.**

Ech. jx, utils, demos sur PC VGA. Vds DD 120Mo pour PC ss gar. : 2 000 F. **Sébastien BIZIOU, La Follaine, 37310 Azay-sur-Indre. Tél. : 47.92.54.11.**

Ech. et vds jx, demos sur ST(E) (D-Day, Nicky Boom, etc.). Déb. bienvenus. **Eric PICHON, La Bufetrie, 37300 Joué-les-Tours. Tél. : 47.53.39.70.**

Ech. jx PC Inca, Alone CIV Monkey II, etc. **Roland GUICHARD, 36, rue des Bouviers, 33800 Bordeaux. Tél. : 56.91.59.50.**

PC ts formats cher. contacts pour éch. jx et utils. Poss. : Eternam, Dune, WC2, Magic Pockets, etc... **Fabrice REUZE, 4, impasse de la Moricerie, 49124 St Barthélémy d'Anjou. Tél. : 41.93.93.74.**

A500 cher. contacts sér. et rapides : jx, demos et utils. Env. liste. **Didier WAGON, 34, rue A. Zemman, 62190 Lillers.**

Cher. contacts sér., rapides sur STE. Env. liste. **Jean-Luc LAURENT, Les Genêts, 62800 Liévin.**

éch. nbx jx sur STE. Poss. : D.Day, Lotus 3 etc. Env. liste. **Olivier COLLERY, 80, rue Gabriel Péri, 94120 Fontenay-sous-Bois. Tél. : (16-1) 48.73.93.57.**

PC cher. contacts pour éch. jx et utils 3" 1/2. Env. liste. **Elisabeth VAYRETTE, 10, av. de Lavaur, 81100 Castres.**

Ech. ou vds jx PC 3" 1/2, Ultima 7, Heart of China, SO4, PO3, Civilization, etc. Ch. contact PC. **Ruddy VANDORME, 50/419, rue de Mortagne, 59200 Tourcoing. Tél. : 20.25.09.61.**

Ech., ach. jx STE 1M. Env. liste. **Didier GUIBOT, 111 bis, av. Marcelin Berthelot, 33110 Le Bouscat. Tél. : 56.50.15.91.**

Ech. sur PC nbx jx. Ach. jx sur SFC. **David VONG, 18, rue Mario Capra, 94400 Vitry-sur-Seine. Tél. : (16-1) 46.81.60.91.**

Amiga cher. contacts sér. pour éch. jx et utils. **Daniel LE BOUDEC, 11, rue de Solférino, 76620 Le Havre.**

Ech. jx, utils, demos sur Amiga. Vendeurs s'abstenir. **Frédéric CROM, 67, bd d'Europe, 67210 Obernai. Tél. : 88.95.52.93.**

Ech. ou vds, util. sur PC 3" 1/2 et 5" 1/4. Déb. bienvenus (Alone in the Dark). **Stéphane LEFEBVRE, 29, rue Saint-Aubert, 62000 Arras.**

Ech. jx, utils, demos sur ST dans tte l'Europe. **Alexis DUFRENOY, 5, rue Neuve, 67160 Riedseltz.**

Ech. S.Nes + 6 jx (SF2 et P. of Persia + AD29) ctre A500 ou plus avec souris et prise péritel. **Sylvain PARDIEU, 32 bis, rue Saint Pierre, 91490 Milly-la-Forêt. Tél. : (16-1) 64.98.89.90.**

Cher. contacts sur STE, nbx jx (Caesar...). Vds, éch., ach., rech. contacts sur SFC, SN. **Yoann VENNIN, 152, rue Faidherbe, 59260 Hellemmes. Tél. : 20.33.29.17. (ap. 20 h).**

A1200 rech. contacts pour éch. d'images HAM8 ou 256 C/. Rech. images PC et Mac. **Thierry ANDEOL, Cinéma les Arcades, place Gambetta, 13300 Salon-de-Provence.**

Cher. contacts. Liste sur commande. Très sér. **Yannick LEQUELLENEC, 161, rue de Beauvillage, lot. de la Gare, 38340 Voreppe. Tél. : 76.50.00.25.**

Ech. MD + 2 man + 6 jx ctre Amiga 1M, 2 lect. ou vds 2 300 F. **Grégory BAERT, 100, allée Chanteclerc, 59650 Villeneuve d'Ascq. Tél. : 20.91.86.47.**

Ech. jx, utils, demos sur A500 et Atari ST. Déb. bienvenus. **Laurent JOUBERT, 38, rue Pascal, 92000 Nanterre.**

Cher. contacts sur Atari. Déb. bienvenus. **Anthony BRAULT, 11, Mail David d'Angers, 37000 Tours. Tél. : 47.38.46.67.**

Vds jx ST à px dément, ou éch. ctre log. PC de tte sorte. **Laurent BOUMEDDANE, 9, av. de la Redoute, 92600 Asnières.**

Ech. sur Amiga Hook ctre Kyrandia ou Lure of the Temptress VF. **Teddy DOUROUNTZIS, 127, rue Falguière, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 47.83.65.72.**

A500 cher. contacts sur Villeurbanne et Lyon. Cher. DD petit px. Vds et éch. jx et utils. **Serge MARKARIAN, 4, rue Henri Rolland, 69100 Villeurbanne. Tél. : 72.44.06.02. (HR).**

Ech. ou vds jx sur Amiga. **Virginie SALERNO, Le Poirier, chemin du Bas Poirier, 69210 Lentilly. Tél. : 74.01.78.84.**

Ech., vds jx sur A500 PC ST. **Mohamed ALIOUANE, 133, rue Haxo, 75019 Paris. Tél. : (16-1) 42.06.56.02.**

HP-48 SX et 48 S, éch. programmes en assembleur Saturn. **Cyril FLEURY, 83, rue aux Ours, 76000 Rouen. Tél. : 35.15.96.30.**

Ech. jx sur A500. Env. liste. Rech. utils. **David LEVEQUE, 68/20, résidence du Niedeck, la Carrière, 57500 Saint-Avold.**

Ech. jx et utils PC. Cher. club PC sympa. **Daniel AMAR, 70, rue d'Aguesseau, 92100 Boulogne. Tél. : (16-1) 47.12.02.05.**

Rech. contacts rapides et sér. pour éch. sur Amiga. **Frédéric, 95 Garges. Tél. : (16-1) 39.93.51.76.**

Amateur en Ray Tracing éch. images sur 3" 1/2 HD format MS DOS. **Olivier TABLEAU, BP 34, 95560 Montsoult.**

ST cher. contacts sér. Déb. bienvenus. Vds ext. STE 520/1040 200 F. **Dominique SCHERNO, 14, rue de Rathsamhausen, 67100 Strasbourg.**

Vds ou éch. jx sur ST. Poss. Lotus 3, Nicky Boom, Jim Power, Tennis Cup 2, When the Prop Hecy. **Gaël RASLE, Kervaux, 22170 Plouagat. Tél. : 96.74.38.32.**

A500 éch. jx. Env. liste. **Siegfried MOUNISSENS, 319, ch. de Pavin, 33140 Cadaujac.**

Amiga et PC cher. contacts sér. et sympa. Env. D7 pour liste. **Hervé AUZIERE, 29, rue Ramonet, 33000 Bordeaux.**

Cher. contacts sur PC (3" 1/2) pour éch. Env. liste. **Bruno LOUBET, Le Chanterose, rue Paul Loubet, 26200 Montélimar.**

Ech. logs A500. **Matthieu CHABAUD, Le Touve, 84570 Méthamis.**

Ech. ou vds jx A500. **Cyrille, Bobigny (93). Tél. : (16-1) 35.69.83.92.**

Ech. ou vds Black Crypt 170 F, rech. orig. Birds of Prey, Knightmare, Chaos Strike Back, Pinball Phant. **Philippe BACHET, 44, av. des Fauvettes, 91600 Savigny-sur-Orge.**

Débutant cher. contacts sér. et durables sur Amiga. **Stéphane CLERC, 6, Charles Godefroy, 95230 Soisy-sous-Montmorency. Tél. : (16-1) 39.64.04.74.**

Cher. contacts déb. bienvenus. Poss. Lotus 3, SF2, Beast 3 sur Amiga. **Stévan SAJIC, 3, allée Yves Gandon, 51100 Reims. Tél. : 26.36.06.13.**

PC tous formats cher. contacts sér. pour éch. jx et util. Env. liste. **Christian MAGNIAT, 4, rue Jules Ladoumègue, 69780 Mions.**

Cher. contacts sur ST. Env. liste. **Cyril BARGETON, 12, rue Salpêtrière, 38260 La Côte St-André. Tél. : 74.20.29.30.**

Ech. jx sur PC 3" 1/2. Rech. jx simulation et rôle. Env. liste. **Frédéric BARBIER, 11, rue Georges Bizet, 73160 Cognin. Tél. : 79.62.41.60.**

PC cher. contacts sympas pour éch. jx et utils. Env. liste. Cher. Demos, jx son etc... **Arnaud THOMANN, 70, bd Eugène Chaumin, 49000 Angers. Tél. : 41.47.21.44.**

Ech. jx sur STE sér. Déb. bienvenus. **Cyril CLEMENCEAU, 5, allée des Lilas, 49290 Chalonnes sur Loire. Tél. : 41.78.24.42.**

Rech. contacts sér. sur ST pour éch. jx, demos et utils. Env. liste. **Carl DENIS, 20, av. de Longchamp, 76620 Le Havre.**

Ech. ou vds jx, demos, util. sur STE et Amiga. Déb. accept. **Jimmy SANCHEZ, 6, rue Lavoisier, 37300 Joué-les-Tours. Tél. : 47.53.38.89.**

Ech., vds jx PC 3" 1/2. Déb. acceptés. **Chris PEKAR, 21, rue Saint-Martin, 27950 Saint-Marcel.**

Vds, éch. 60 jx orig. ST(E). **Albert EYNARD, 321, rue Benjamin Delessert, 69300 Caluire. Tél. : 78.08.27.23.**

Ech. sur STE jx util. (poss. Push, Lotus III, Lure...) Simu-Action. **Guillaume GIRARD, 47, av. du Général de Gaulle, 78290 Croissy. Tél. : (16-1) 34.80.02.98.**

Vds 450 bd Marvel : 2 000 F ou éch. ctre Amiga. Vds STE + moniteur : 3 300 F. **Franck BEAUMONT, 5A, rue de l'Abreuvoir, 59111 Hordain. Tél. : 27.27.72.02.**

Ech. jx sur PC 3" 1/2 (PO3, Eternam, Countdown, etc...). **Damien LACROIX, 103, av. du Mont Blanc, 74950 Scionzier. Tél. : 50.98.71.47.**

Ech. sur A500 + util. + démos. **Patrick AYROLES, Le Molinié, 46130 Prudhomat.**

Cher. contacts sér. et durables pour éch. Ach. jx A500. **Serge MELONI, 37, rue Cavaignac, 13003 Marseille. Tél. : 91.08.50.57.**

Ech. ou vds jx sur A500 à bas px. Débutants acceptés. **Yves MOREAU, 38, rue du Stade, La Chabossière, 44220 Couëron. Tél. : 40.86.33.37.**

Ech. ou vds jx, util sur ST et Amiga. **Denis CHOUC, 37, rue Jean Auriac, 33310 Lormont. Tél. : 56.74.74.12.**

Vds, éch. sur Amiga sér. et rapide. **Sébastien SIMON, 13, bd Gustave Roch, 44200 Nantes. Tél. : 40.48.14.88.**

Ach., vds, éch. jx Amiga. Déb. acceptés. **Julien SAC, 4, rue du Prieuré, 69130 Ecully. Tél. : 78.33.02.39.**

Cher. contact pour éch. sur STF. Env. liste. **Frédéric TASTEVIN, 278 bis, rue Francis de Pressense, 69100 Villeurbanne.**

PC éch. utils, jx. Vds EOB II + Ultima 7. Px : 200 F. **Charly MARTIN, Quai It Moyne, 84100 Orange. Tél. : 90.51.15.28.**

Ech. ou vds à bas px nbx log. Atari 520/1040 (éduc., etc.). **Loïc LE TESSON, 4, place des Chênes, 29300 Quimperlé. Tél. : 98.96.15.29.**

ST éch. jx, utils et demos dans région. **Camille CITERNE, 16, rue de l'Ecole, 11250 Verzeille.**

Déb. PC cher. contact pour éch. jx. Env. liste. **Patrick RICHARD, 1588, Montet Cudrefin. Suisse. Tél. : 037.77.27.62.**

Ech., vds jx PC. Alone in the Dark, Goblins 2, King Quest 6. **Hassan ABDELKRIM, 14, rue Blin de Bourdon, 80000 Amiens. Tél. : 22.92.72.90.**

Ech. ou vds jx sur Amiga et PC. **Sébastien LŒUILLET, 692, route de Merlimont, 62180 Rang-du-Fliers. Tél. : 21.84.38.72.**

Ech. jx sur A600 + cher. contact sér. et rapide. **Eric PULIDO, 31, villa du Petit Grès Chemin, Soldat Macri, 83400 Hyères.**

petites annonces

Atari 1040 STF : rech. aide sur log. Platon. Rech. tout log. électronique. **Thierry BOUVIER, 38460 St Hilaire-de-Brens. Tél. : 74.92.83.88.**

Ech., vds jx sur Amiga. **Mickael GORGUET, 5, rue Minonsars, 59610 Fourmies. Tél. : 27.60.44.15.**

Ech. jx A500 et 500 Plus et ST. Env. D7 pour liste. **Guillaume SEVE, 6, impasse des Lauriers, 71850 Charnay-les-Mâcon. Tél. : 85.32.71.93.**

Programmeur PC cher. musiciens + graphistes + programmeur (ASM) pour demos, jx sur PC. **Cédric BERMOND, 12, rue Paul Ronin, 42100 St-Etienne. Tél. : 77.37.81.56.**

1040 STE, éch. solution de Dungeon, Master de A à Z ctre jx de tte sorte. **Laurent SAGUEY, 11, rue Condorcet, 33310 Lormont. Tél. : 56.40.07.34.**

A500 cher. contacts pour éch. jx. Env. liste **François BONAL, 13, rue Berlioz, 82300 Caussade.**

Ech. jx orig. sur 520 STE. Env. liste, ex. : Kick off 2, falcon, Grand Prix 500 2. **Marc HIS, 49, rue Louis Blanc, 69006 Lyon. Tél. : 78.24.99.55.**

Ech. jx, docs, prog. sur ST. Rech. astuces pour jx d'aventures. Cher. Deuteros (orig.). **Christophe MAUME, 28, rue J.Chaptal, 31400 Toulouse. Tél. : 61.20.73.10. (HR)**

A500 cher. contacts pour éch. Env. liste. **Fabrice CHABANNES, 42, av. Léon Blum, 33560 Carbon-Blanc. Tél. : 56.06.39.35.**

386 DX 40, éch. jx PC 3,5" et 5,25" sur région. **Bertrand MERLIER, 15a, rue du Pont d'Ardennes, 62570 Wizernes. Tél. : 21.93.24.35.**

Cher. contacts sympa 18-25 ans sur STF/E pour éch. jx, idées.. **Philippe SEBIHI, 445, quartier Saint-Hermentaire, 83300 Draguignan. Tél. : 94.68.19.55.**

Cher. contacts Paris. Ech. jx demos et idées sur Amiga et PC 486. Env. liste. **Pierre CHAPUS, 51, rue Boileau, 91560 Crosne. Tél. : (16-1) 69.83.31.46.**

PC 386 VGA cher. contacts pour éch. DOM/PUB ou autres sur région. **FRANCKY IV, 4, cité des retraités, 62320 Bois-Bernard. Tél. : 21.76.24.04.**

Cher. contacts pour jx + utils + Workbench 1.33 pour A500. **Grégory VERPLANCKE, 9/4, résidence du Quai de Marseille, 59100 Roubaix. Tél. : 20.26.66.31.**

Ech., vds jx sur A500. **Carlos BATISTA, 79, rue Pernety, 75014 Paris.**

Vds Logitec Amiga. Cher. contacts sur SFC. Vds jx. **Thomas ADELIS, BP 518, 44026 Nantes Cedex 03.**

Ch. musiciens pour éch. séquences ou sons synthé. Prg musicaux sur Atari ST-Cubase-Pro 24 partitions Jazz. **Jean-Claude MOUGEOT, rés. Le Moulin, 495, route de Plaisance, 83200 Toulon. Tél. : 94.22.52.98.**

PC débutant cher. contact sér. pour éch. jx et util. Env. liste étudie tte proposition. **Gérard LAMOTTE, Ruette Borgne, 71290 Prety. Tél. : 85.51.13.88.**

Ach. ou éch. jx Sim City sur ST. Cher. jx de réflexion et stratégie et notice Populous. **Myriam BEAUFILS, La Grenouillère, 49280 La Séguinière. Tél. : 41.70.80.49.**

Cher. contacts sér. et rapides sur Amiga et PC pour éch., vte et ach. **Alexandre BRICOUT, 29, rue Edouard Flament, 59610 Fourmies. Tél. : 27.60.04.18.**

Ech. jx de rôles et wargames avec doc. **Eric GUILLOUX, 48, bd Stalingrad, 94600 Choisy-le-Roi.**

Cher. contacts sur PC 3,5". Env. liste. **Sylvain FRANCOIS, 20, rue de Villers Prés, 55400 Buzy.**

Cher. contacts sur 1040 STE pour éch. jx. Env. liste. **Jean LOPEZ, 158, Riera Blanca, 08903 L'Hospitalet. Espagne.**

Ech. jx sur A500, Sér. et sympas. Vendeurs s'abst. Env. liste. **Eric DENIS, 10, rue du 8 Mai 1945, 59113 Seclin.**

Cher. contacts sér. sur PC pour éch. (rech. prgs musicaux SP Pro 2). Env. liste. **Frédéric FARCE, 53, rue des Meuniers, 63000 Clermont Ferrand.**

1040 ST recher. éch. avec PC. Cher. contacts sér. et durables sur PC. Env. liste. **Philippe SAINT GEORGES, 118, Grande Rue du Petit Courgain, 62100 Calais.**

Cher. contacts sur Amiga, PC, S.Nintendo, MD. Déb. acceptés. **Jean-Michel AUBIN, 5, rue Voltaire, 13140 Miramas. Tél. : 90.58.07.32.**

Cher. contact sér. sur ST pour éch. jx (poss. Bargon, etc...). Env. liste. Vendeurs s'abt. **Matthieu TANGUY, 1, rue Jean Piaget, 29200 Brest.**

Ech. nbx log. (jx, demos, util.) sur Atari ST. Env. liste. Déb. bienvenus. **MEGALOGANG, 7, rue des Mésanges, 59229 Teteghem.**

ST rech. contacts pour éch. jx et util. avec programmeur en GFA 3.5. **Nicolas FLORY, 42, rue de By, 77810 Thomery. Tél. : (16-1) 60.96.45.99.**

Cher. contacts jx, util. sur Amiga 500/600. **Marc ZIMMERT, 29, rue du Tiseur, 57960 Meisenthal.**

PC débutant cher. contacts sér. et durables pour éch., ach. utils et jx. **Benjamin MSIKA, 38, rue des Cordeliers, 75013 Paris.**

Cher. contacts pour éch. jx et démos et utils. **Yannick LINGERAT, 2, impasse des Sarcelles, 30320 Marguerittes. Tél. : 66.75.48.89.**

Cher. contacts sur A500 pour éch., ach.. Env. liste. **David CLEMENT, 23, rue de l'Eglise, 80250 Chaussoy-Epagny.**

A500 cher. contacts pour éch. jx. Déb. s'abstenir. **DUY NGUYEN, 6, le Bourgarel, 54220 Malzéville. Tél. : 83.20.38.03.**

PC éch. jx, util. en 3,5". **François BREARD, 813 bis, av. des Moulins, 83200 Toulon. Tél. : 94.22.19.47.**

PC ts Formats cher. contacts pour éch. jx et utils. VGA coul. Sound Blaster... **Michel SAGNARD, 9, la Charnaille, 39190 Cousance. Tél. : 84.48.96.12.**

Ech. GB + 4 jx : Tetris, Fl Race, Ren of the Gator. Chopliter 2 ctre Atari Lynx. **Jean-Luc WEYNANT, 18, cité les Vignes, 26780 Malataverne. Tél. : 75.90.83.78.**

Amiga cher. contacts pour éch. jx. **Didier BISMUTH, 15, rue Erard, 75012 Paris.**

1040 STF, éch., util. Env. liste. **Philippe DIDIER, 18, impasse de la Pommeraie, 60100 Creil.**

Ch. Soluce Amiga, Cadaver et Maniac Mansion. **Alain GRANDJEAN, Ouge, 70500 Jussey.**

Cher. contacts sur PC. Vds livres prog. ASM et GFA sur ST bas prix et bon état. **Christophe LECHEVALIER, 9, rue Jules Ferry, 02000 Laon. Tél. : 23.20.47.69.**

Ech. log. PC tous formats éduc. et jx, log. Amiga Amos ou util. DP. Sérieux. **Claude GINDRE, 70, rue du Cluzeau, 24000 Perigueux. Tél. : 53.53.58.55.**

Ech. jx ST : Wroom, Another World, etc... **Paul GIRAUD, 10, rue Benoit Bernard, 69008 Lyon. Tél. : 72.73.34.27.**

Cher. contacts sér. et sympa pour éch. jx et util. sur Atari ST. **Laurent GACHON, Lieu dit Buffevent, Villeneuve-de-Marc, 38440 St Jean de Bournay. Tél. : 74.59.97.17.**

Amiga cher. jx. Poss. Nigel Mansell, Roadrash, Assassin, Bunny Bricks, Curse of Enchantia, Ween, etc... **Cédric VOURC'H, 18, rue de l'Aqueduc, 94430 Chennevières-sur-Marne.**

PC cher. contacts en France et ailleurs. Ts formats. **Benoît LANGRAND, 191, rue d'Alésia, 75014 Paris.**

ST vds digital vidi ST 600 F. Vds inter CV2.0 150 F. Ech. jx et autres. Vds Shootemup cons. kit 150 F. **Jacques SANSON, 7, quai Carbonel, 10400 Nogent-sur-Seine.**

Ech. jx sur Amiga. **Sébastien NICOLLET, 1, impasse Flaubert, 01100 Oyonnax. Tél. : 74.77.59.76.**

Rech. contact Atari 520 STF sur Ajaccio pour éch. jx et autres. **FRED. Tél. : 95.20.58.68.**

PC 3,5", éch. démos VGA, jx. Env. liste. **Stéphane SOUBIRAN, 34, rue Isaac Azimon, 34090 Montpellier.**

A500 cher. contacts pour éch. Déb. accept. Env. liste. **Frank BOUCHER, rue du Marquis de Maures, 76910 Criel-sur-Mer. Tél. : 35.86.36.38.**

Cher. contacts sur PC pour éch. Env. liste. **Samuel ECARNOT, 21110 Tart le Bas. Tél. : 80.31.32.51.**

Vds, éch. jx, démos, utils sur Amiga. **Mario ADAM, Garzerin, 29300 Baxe. Tél. : 98.96.83.01.**

A500 cher. contacts, éch. jx et util. Rech. prog. Mac sur Amiga. Env. liste. **Bernard RUBIO, rue du Petit Chave, 69360 Ternay. Tél. : 72.24.04.90.**

A500 cher. contacts sér. pour éch. jx, util., éduc. Déb. bienvenus. Env. liste. **Jean-Pierre TANT, 27, rue Louis Faussard, 60890 Neufchelles.**

Cher. contacts sur A500 urgent! **Laurent BAUDOUIN. Tél. : 46.49.43.60. (Charente-Maritime)**

Vds ou éch. écran mono 6128 300 F ctre Multi 2 avec notice, éch. jx sur 6128. Env. liste. **Christophe FRITSCH, 2a, rue du 29 Novembre, 68780 Sentheim. Tél. : 89.82.56.81.**

Rech. Dragon Breath sur A500. Ech. Dungeon Master, R.Type, Golden Axe, NRJ 1, Obitus, Ghost's et Gobl. **Sylvie LAFORET, 21, av. de la Paix, 72230 Arnage. Tél. : 43.21.12.47.**

Ech. STF STE jx, démos, util. Env. liste. Ech. durable plus source. **ROHARD A., 9, rue de Tlemcen, 75020 Paris.**

Ech. jx. Cher. contact sur ST. **Thierry DUONG VAN DANG, rés. Les Lions, 47, chemin de Fonteigneu, 13004 Marseille. Tél. : 90.60.29.02.**

Amiga cher. contacts sér. et rapides pour éch. jx. Env. liste. **Patrick TARADE chez M. Auguenaud, 17500 St Martial de Vitaterne.**

Cher. notice Compil Albertville 92 sur Amiga. **Marc FLORET, rue de la Poste, 63360 Lussat.**

Ech., cher. et ach. jx sur Amiga. Env. liste. **Christophe MALLEUS, 7, rue des Erables, 91150 Morigny. Tél. : (16-1) 64.94.18.20.**

Amiga éch. jx. Env. liste. **Christian PAUL, 17, rue de Saintonge, 75003 Paris.**

Ech. jx sur A500 Plus. Déb. s'abstenir. Env. liste. **Sébatien HOEFFLE, 106 a, rue de Richwiller, 68260 Kingersheim.**

Falcon 030 cher. contacts pour éch. Images-Sons-Musique et util. Cher. contacts Sud-Est. **Jacques DENROC, Vert Bocage 1, 13300 Salon-de-Provence. Tél. : 90.42.07.70.**

Ech. démos sur Amiga, joindre 1 disk pour liste. **Pascal GUILLOT, Poste restante, 06000 Nice.**

Cher. contacts pour éch. sur Mac. Jx, util. Dompub et orig. Env. liste. **Olivier VUILLEMIN, 28, rue du Pic du Lanoux, 31500 Toulouse.**

PC 386 TS format : cher. contact pour éch. Softs et Infos. Déb. bienvenus. **Thierry BOVO, Montée des Adrechs, les Varzelles, 04100 Manosque.**

Ech. Formula One GPrix PC ctre Swotl ou Comanche ou F15 III. **André NGUYEN, 43, rue des Bons Enfants, 13006 Marseille. Tél. : 91.42.05.05.**

Cher. contacts sér. et sympa sur Atari STE (Another World, Fascination, Lotus 2, Swi V). **Loïc HUMEZ, 2, rue Alfred de Vigny, 59790 Ronchin.**

Ech. ou vds jx sur Amiga et PC. **Sébastien LŒUILLET, 692, route de Merlimont, 62180 Rang-du-Fliers. Tél. : 21.84.38.72.**

Cher. contacts pour éch. jx. Poss. 110 Soluces, Space Quest. **Sébastien VIDALOT, 418, chemin des Chênes, 06530 Le Tignet. Tél. : 93.66.30.11.**

Ech. jx et util. sur A500. **Kamel BENSAAD, 7, rue Habib Thameur, 2016 Carthage Byrsa. Tunisie.**

Ech. log. jx et util. sur PC. **Sylvain ROUCHON, 49, route de Montessus, 42490 Fraisses.**

PC 5,25" cher. contacts. Env. liste (jx et utils). **Sébastien PRASSE, 23, lot des Carmes, 01100 Oyonnax.**

Atari 520 STE déb. cher. contacts sér. pour éch. jx et util. **Jérôme TUAL, 6, rue Théophile de Viau, 47520 Le Passage.**

Ech. jx démos sur Atari STE. Env. liste. **Alexandre CATTOEN, 2, route d'Auribeau, 06130 Grasse.**

Cher. doc Elvira I, because Inondation et perte. **Xavier LEBRUN, 96, rue de la Résistance, 7131 Binche. Belgique.**

Cher. contact sympa et durable sur A500 pour éch. jx et util. **Hervé VANDERNOOT, 26, cours Emile Zola, 69100 Villeurbanne.**

Cher. contacts sur 386 ts formats. **Jean-Philippe HAMMER, 15, rue Tarade, 67000 Strasbourg. Tél. : 88.61.33.45.**

Ech. demos sur Amiga. Env. liste. **Laurent LOZINGOT, 64, rue Camille Desmoulins, 59124 Escaudain. Tél. : 27.43.12.70.**

Ech. jx sur A500. **Pascal BREYNE, 49, rue Lafontaine, 59290 Wasquehal. Tél. : 20.24.59.78.**

Rech. contacts PC. Déb. et ne poss. pas bcp de log. Cher. DOM PUB. **Frédéric MARCHAND, Montgaroult, 61150 Ecouche. Tél. : 33.35.70.00.**

Ech. jx PC : Nicky Boom, Inca, Street Fighter 2, First Samourai. Cher. D.Day, Robocop 3, Cool World. **Yoann DUBREUIL, 86, rue Haute, 41500 Mer.**

A500 cher. passionnés de jx d'aventure pour aide mutuelle et éch. **Martine DAVID, 14, rue de Noisiel, 77340 Pontault Combault. Tél. : (16-1) 64.40.58.29.**

Ech., vds sur STE nbx jx, utils, démos. Rech. Sapiens et jx sur TO8D/Amstrad, CPC 464 (K7). **Dominique DONST, 18a, rue du Kelsberg, 57460 Behren les Forbach. Tél. : 87.88.08.73.**

Ech. jx Amiga 500. **Patrick VALLOTTON, Blancherie 40, 1022 Chavannes. Suisse.**

Vds, éch., ach. jx orig. et copies sur Amiga et PC orig. : Simant, Darklands, Ultima 6, Legend, Black Kry. **Stéphane FRADIN, 43, rue des Landes, 44300 Nantes. Tél. : 40.40.80.98.**

Ach., éch. jx utils sur Amiga 1200. **Stéphane FOURNIER, 11 bis, rue de l'Eglise, 93410 Vaujours.**

Ech. util et jx sur Amiga et PC. **Eric VABRE, 1, chemin d'Albertis, 81340 Valence d'Albigeois.**

A2000 rech. contacts pour éch. jx DP.., démos, sources, util. et aides pour jx. **Fabian TISSIERES, CH-1958 St Léonard. Tél. : 027/31.21.84.**

Ech. jx, demos, utils sur A500. Env. liste. **Thierry HULSBOSCH, rue Hannoy 87, 6180 Courcelles. Tél. : 071/45.32.69.**

PC cher. contacts sér. pour éch. jx et utils. Env. liste. **Christophe POTHIN, 10, rue du Coteau, 78200 Mantes la Jolie.**

Coucou! Cher., éch. sur PC tt format. Env. liste. Ech. sér. et durable. **Anthony SEEL, 1, rue Casimir Perrie, 38000 Grenoble. Tél. : 76.54.19.53.**

Cher. contacts Atari STE/F, jx, utils, démos, DP. Env. listes. Sér., rapide et durable. **Joseph SCHOMMER, 5, rue Robert de la Marck, 57190 Florange.**

Rech. contacts pour ach., vte ou éch. jx sur A500. **Olivier VANDEN DETELAER, 7, rue Charles Gounod, 94440 Santeny. Tél. : (16-1) 43.86.04.06.**

Ech. jx, util, demos... sur A500 ctre télécartes, CD, K7, Pin's. Vds A500 + 1084 + 1 200 disks + revues. **Johann FAILLARD, Paris. Tél. : (16-1) 48.39.36.06.**

Vds, éch., jx sur Amiga. Déb. acceptés. **Jean-Luc BURCHI, 111, av. des Chartreux, 13004 Marseille. Tél. : 91.62.05.94.**

STE/STF cher. contacts sympas pour éch. jx et utils. **Hervé ANDREO, 159, av. de la Timone, 13010 Marseille. Tél. : 91.94.20.28.**

Cher. contacts sur PC, Amiga, SFC, MD pour éch. **Philippe MA, 9, villa d'Este, 75013 Paris. Tél. : (16-1) 45.82.41.05.**

PC cher. contacts utils et jx. **Franck DURAND, 39, place des Basses Barolles, 69230 St Genis Laval.**

Cher. contacts sér. et durables pour PC. Env. liste. **Sandrine JALBAUD PUECH, « Salvan », 81990 Frejairolles.**

Amiga, éch. nbx jx, sér. rapide et sympa. **Luc MARCUCCI, 175, bd Jean-Louis Passet, 84200 Carpentras. Tél. : 90.63.15.76.**

A500 cher. contacts sér. pour éch. jx, utils, demos. Env. liste. **Pascal ORTEGA, chemin Croix de Verniolle, 09100 Pamiers. Tél. : 61.60.08.90.**

Ech. jx et util. sur PC/AT. Env. liste. **Eric SIRIUS, rue de Pierre Néron, 28210 Nogent-le-Roi.**

Ech. ou vds jx A500. Env. liste. Déb. bienvenus. **Olivier FRUGERE, 36 bis, av. de la Vallée, 63130 Royat.**

Ech. Vigilante sur SMS ctre 1 jeu SMS ou GG. **Alexandre TALERCIO, BP 101 Papeete. Tahiti. Polynésie Française.**

Rech. contacts sur A500 pour éch. utils, DP, démos et jx. **Stéphane PICCO, 5, rue de l'Usine, 57525 Talange.**

Cher. contacts sur PC et STE pour éch. jx et utils. **Jean-François BERTHEAU, 1, rue des Myosotis, 57420 Fleury. Tél. : 87.52.54.01.**

Ech. jx sur A500 sér. et rapide. Env. liste. **Antoine ZANELLA, 4, impasse des Eglantiers, 57250 Moyeuvre Grande. Tél. : 87.58.54.85.**

STE cher. contacts (utils) et ach. cartouches pour ST et XL/XE. **Emile SOW, La Marie 7, 48, av. Fournacle, 13013 Marseille.**

Cher. contacts pour éch. jx et util. sur PC 3,5" et 5,25". **Laurent GHIJSELINGS, 16, rue Bughin, 7141 Carnières. Belgique.**

PC AT VGA cher. contacts sér. et durables. Env. liste. **Martin FABRES, 27, bd Jean Baptiste Clément, 42300 Roanne.**

Ech. jx et utils sur PC. Env. liste. **Stéphane PEYRACHE, ZI. de la Plaine, 42240 Unieux.**

Cher. contacts sur Amiga. **Sébastien FRECOURT, 14, rue Ambroise Paré, 81400 Carmaux.**

STE-Man rech. STE-Girl pour contacts et éch. jx et util. **Christophe LE GLATIN, 27, rue Ernest Renan, 83000 Toulon. Tél. : 94.31.21.69.**

Cher. contacts sér. pour éch. log. sur PC 3,5". **Frédéric DEVENTER, rue de la Station, 157, 6200 Chatelet. Belgique.**

PC 386 3,5" et 5,25" cher. contacts utils jx éduc. **Jean-Marc WIBART, 16, rue Prarond, 80100 Abbeville. Tél. : 22.31.28.39.**

Ech. ou vds SMS + 17 jx + 1 man. + peritel px à déb. **Xavier MANDEQUIN, 6, rue Jeanne d'Arc, 92230 Gennevilliers. Tél. : (16-1) 47.94.78.08.**

Ech. jx et utils. Cher. contacts sér. sur A600. **Jérôme POUEY, 4, rue du Montaigu, 65320 Borderes sur Echez. Tél. : 62.37.52.70.**

PC éch., vds nbx jx 3,5". **Michel VENTURA, 8, rue d'Onzion, 42152 L'Horme. Tél. : 77.22.17.14.**

Cher. contacts PC pour éch. et vte. Vds carte mère SX 20 1Mo 600 F. Vds stock 400 disks 360 5,25" 500 F. **Thierry ROTLLAN, 3, rue Jacques Molay, 38200 Vienne. Tél. : 74.85.71.66.**

Ech. jx et utils sur PC. **Nicolas AYME, 29, rue des Alpes, 26000 Valence. Tél. : 75.55.33.39.**

Cher. contacts sur Amiga pour éch. jx et demos, utils. Déb. bienvenus. **Fabien GAILLARD, 5, rue des Roses, 69008 Lyon.**

Rech. contacts A500 ds toute l'Europe pour éch. (400 jx). **NS APOLOGIA, CP. 1131, 1001 Lausanne. Suisse.**

Cher. contacts sur PC. Poss. Ween, Rex Nebular, Lure, Dune, Epic, etc. Env. liste. **Vincent VENEL, 5, rés. Wartel, 62217 Beaurains.**

Débutant IBM PC cher. contacts durables pour jx et utils. **Frédéric GRANCOURT, 77, rue de Champagne, 62470 Calonne Ricouart. Tél. : 21.52.69.38.**

Atari ST éch. jx et utils. Env. liste. **Michel DE SAINT PAUL, 9, rue St Michel, 25630 Sainte Suzanne.**

Ach., vds, éch. sur Amiga. Déb. bienvenus. **Laurent LE GUILLERMIC, 18, rue du Bois Joly, 92000 Nanterre. Tél. : (16-1) 47.21.63.59.**

Cher. contacts sur Amiga 1200 pour éch. jx et utils, demos. Rech. lect. 5,25" pour Amiga, prix inté. **Eric MACHCINSKI, 22, rue de Picardie, 62221 Noyelles-sous-Lens. Tél. : 21.67.02.93.**

Amiga 1200 cher. contacts sur Djibouti pour éch., vte jx. Vds disks vierges. **Jean-Michel VANPOUCKE, C.H.A. Bouffard SP 85024, 00812 Armée.**

Ech. jx sur Amiga et STE. **Tatiana ARNAUD, 9, bd Jacques Cassone, 13016 Marseille. Tél. : 91.03.74.37.**

PC cher. contacts format 3,5". **Laurent VOISIN, La Lande, 87430 Verneuil-sur-Vienne.**

Ech., vds sur Amiga jx et utils. Env. liste. **Olivier ALBAGNAC, Ch. 3315, 570, rte de Ganges, 34096 Montpellier Cedex 5.**

Rech. sur 1040 STE Wargame par corresp. si poss. grat. **Vincent JACQUIN, 80, rue Argentine, 73000 Chambéry. Tél. : 79.62.21.94.**

Ech. util., jx sur Amiga-PC et ST. Env. liste. **Guy FARINEY, 8, Ker en Coz, 56690 Landevant. Tél. : 97.65.72.22.**

Cher. contacts A500. Env. liste. **Arnaud BREVIER, 8, rue Fleurie, 76370 Grèges.**

Cher. contacts sur A500 et notice pour Power Monger et Fighter Bomber. **Franck THAREL, 133, av. de la Division Leclerc, 94260 Fresnes. Tél. : (16-1) 46.66.04.67.**

Atari 520 ou 1040 STE cher. contacts sér. pour éch. ou ach. jx ou utils. **Nicolas CHODKIEWICZ, 12780 St Léons. Tél. : 65.61.84.85.**

Cher. contacts sur Amiga. Liste grat. Cher. impr. coul. pas trop chère. **Arnaud BLEHAUT, 3, rue des Anglais, 59145 Berlaimont.**

Amiga 1200, jx, utils, DP, doc, demos. Send list or call. **Pascal OBERTI, Brancuccio, 20169 Bonifacio. Tél. : 95.73.04.30.**

Ach. CPC 6128 + moni. coul. + clavier Azerty + Softs CPC 6128 : 1 500 F maxi. **Nicole NAXOS, 4, Ormeteau, 91420 Morangis. Tél. : (16-1) 64.48.49.66.**

Rech. S.Nintendo ave Street Fighter 2. Bas prix. **Alexandre ISRAEL, 2, impasse des Cassis, 95310 St-Ouen-l'Aumône. Tél. : (16-1) 34.64.73.19.**

Ach. pour A500, Billiard Simulator I d'Infogrammes. **Bruno ASTOR, Résidence Fontaine, 9, rue Pascal, 95160 Montmorency. Tél. : (16-1) 34.28.28.50.**

Ach. PC 386 SX 20 MHz min. 2 Mo ram., 40 Mo DD., écran coul. + jx. 3 500 à 4 000 F. **Jérémy JULHAC, 9, chemin des Eaux, 93360 Neuilly-Plaisance. tél. : (16-1) 43.00.26.11.**

Ach. jx sur PC à bas px. **Joël LAGAUDE, 102 bis, rue Stalingrad, 78500 Sartrouville.**

Je débute sur PC. Qui peut me proposer des jx (Wargames et Aventures). Bas px. **Dan DUPALUT, 25, rue des Bornes, 67200 Strasbourg. Tél. : 88.29.64.97.**

Ach. jx. Env. liste et px. Rech. Mad TV Rock Star, Indy 3. **Gérard NERVEGNI, 6, rue du Docteur Joseph Bouvier, 51100 Reims.**

Amiga : Ach. avec not. Champion of Raj, Metal Master, Kindwords. Faire offre. **Stéphane VALLEE, 27, rue Jean Roger, 34300 Agde. Tél. : 67.21.44.81.**

Rech. log. éduc. pour Thomson MO5 (K7). **Fredy CAGNON, résidence du Gai Soleil, 160 de Compiègne, 91170 Viry-Châtillon. Tél. : (16-1) 69.24.19.05.**

Ach. STF 520 ou 1040 hors service 300 F à 400 F à déb. **Hervé LE MORTELLEC, 1, allée des Tulipes, 93270 Sevran. Tél. : (16-1) 43.84.59.27.**

Rech. TO8, TO8D neuf ou peu servi + impr. Tailly Man + 80 CPC. **Jean-Louis DENJEAN, 29, bd Carnot, 32600 Lisle-Jourdain. Tél. : 62.07.21.17.**

Ach. Atari 1040 + moni. mono : 2 000 F. **GIRAUD, 83, rue d'Alsace, 92110 Clichy. Tél. : (16-1) 47.39.21.59.**

Rech. jx Amiga 600 bas px. **Cédric MORICE, 11, rue Cauchoise, 76190 Yvetot. Tél. : 35.95.38.89.**

Cher. utils et soft sur A500. Env. liste. **Jean DANIEL, 5, av. Charles-de-Gaulle, 42500 Le Chambon Feugerolles.**

Débutant PC, cher. jx et util, à bas px, 3,5" et 5,25". Env. liste. **Jean-Michel WUILLOT, 37, rue Jean Flomet, 59121 Haulchin. Tél. : 27.31.17.98.**

Ach. sur ST jx Corporation 09-90 ou autres. **Patrick PONTES, les Balcons de Velchée, Bât. Etna, Appt 116, Entrée B, 54220 Malzéville. Tél. : 83.21.17.29.**

Ach. pour Atari 800 XL lect. 1050 + jx 750 F. Vds nbx jx sur K7. **Arnaud LANSEAU, 4, rue Fontanieu, 33290 L'Arempuyre.**

Ach. impr. mono pour Atari STF 9/24 aiguilles 500-700 F. **Thomas FROMENT, 28, rue de l'Ancienne Mairie, 92100 Boulogne.**

Ach. A2000 bon état 2 000 F maxi. Ach. carte accélératrice 68030. **Patrick EYMARD, 10, rue de Chartres, 91400 Orsay. Tél. : (16-1) 69.28.01.91.**

Amiga 3000, ach. Broadcast Titler 2 + log. Video. Dép. 62 et 59. **Kamel LALEGE, 18, allée des Acacias, 62120 Wardrecques. Tél. : 21.95.24.94.**

Cher. cartouche Bedlam, Webwarp, Starhawk, Starwarnarzod, Pinball, Spike, crayon optique et cartouches. **Bernard ESTORGUES, 129, place du 19 octobre, 19110 Bort-les-Orgues. Tél. : 55.96.81.88.**

VENTES

APPLE

Vds Star LC10 + chargeur F.AF Auto + 5 rubans 1 500 F. IBM 24 aiguilles 132 col. + 3 rubans 2 400 F à déb. **Christophe OLIVI, 91000 Evry. Tél. : (16-1) 64.97.17.11.**

Vds C65 + lect. K7 + 200 jx 600 F. **David GUALBERT, 24, rue A.-Camus, 79000 Niort. Tél. : 49.24.91.84.**

Vds C64 + kect. K7 + 1 500 jx + manuel px à déb. **Jean-Marc DOBEL, 27, rue de la Cressonnière, 78930 Vert.**

Vds Flipper Gottlieb Devil Dare, tbe Large multiball 4 200 F. **Jean-Bernard JOUFFROY, 27, rue J.-J. Rousseau, 77290 Mitry-Mory. Tél. : (16-1) 46.63.99.71. (B).**

Vds Apple 2C + Duo disk + 2 cartes controlleur + écran mono + Z80 + S.série + paralle + chat mauve + joys. + 600 disks + 250 docs. **Christophe BASSETTE, LP, Château de Laversine, 60740 St-Maximin. Tél. : 44.26.18.09.**

Vds impr. coul. Star LC10 tbe et très compact 1 000 F. **Benoît CHAUMONT, 80, rue Rouget-de-l'Isle, 92014 Nanterre cedex. Tél. : (16-1) 47.21.09.23.**

Vds Apple IIC + moni. + jx + T. de texte + tableur + impr. + 2 lect. 2 500 F. à déb. **Jean-Olivier DUSSET. Tél. : 61.52.91.73.**

VENTES

ST

Vds orig sur ST de 30 F à 130 F (Kick off 2...), vds GB + Tetris, px : 350 F. **Mickaël KERMORGANT, 1, ruelle de l'Église, 60520 Thiers sur Theve. Tél. : 44.54.66.87.**

Vds 5 jx ST : Operation Stealth les V du temps, Maupiti, Hook ; Mortville Manor ; Powermonger, Heim Dall. **Nicolas MEALARES, 13, av. Guillaume Appolinaire, 91250 St-Germain-les-Corbeil. Tél. : (16-1) 60.75.48.92.**

Vds 520 STF + mon. coul. SC 1224 + 2 joys + imp. Starl C10 + nbx jx et util (60) + souris + MV 16, px : 3 400 F. **Grégoire HALAY, 16, route de l'Abbé Mequignon, 78990 Elancourt. Tél. : (16-1) 30.50.39.30.**

Vds 1040 STF mon. coul. + souris, joy, man. util. (GFA) + nbx jx orig : Hook, Croisiere, Lemmings, px : 4 000 F. **Mathieu ELUDUT, 39, rue Marcelle, 93260 Les Lilas. Tél. : (16-1) 48.91.03.18.**

Vds jx, utils, Educs, démos sur Atari STE. **Philippe MAZARS, Route de Glanes, 46130 Bretenoux.**

Vds 520 ST + mon. coul. CM8801 + joy + jx + GFA et compil + doc + Livres + util, tbe, px : 3 500 F. **Alain TESTOR, 7, rue Noël Pons, 92250 La Garenne Colombes. Tél. : (16-1) 47.24.51.55.**

Vds 520 STE + mon. coul. + souris + Robocop 3 à bas prix. **Teddy ROLLOT. Tél. : 82.33.22.97.**

Vds Atari Megafile 30 Mo : 1 800 F, lect Cumana 5"1/4 40/80 p : 500 F, 3"1/2 720 Ko DF + disks : 500 F, Streamer DVT : 400 F. **Jean-Marc BELORGANE, 7, rue du Contrat Social, 92600 Asnières-sur-Seine. Tél. : (16-1) 47.91.46.94.**

Vds 1040 STF coul. Emulateur PC Dos 4.01 Framework II TTX, nbx jx + logs 2 joys, tbe, px : 3 000 F. **Pascal JARDIN, 38, rue des Rochers, 9140 Ormoy. Tél. : (16-1) 64.57.35.66.**

Vds 520 ST DF + souris + nbx jx + 2 joys + bte rgt, px : 2 190 F. **Ulrich GERONES, 45, rue Edmond Nocard, 94700 Maisons-Alfort. Tél. : (16-1) 64.27.12.47.**

Vds 1040 STE, tbe + utils (rédacteur 3, Audio Sculpt...), + jx (Epic Crazy car 3...). **Jean-Pierre BOLLAERT, 11, rue Gaston Appert, 92390 Villeneuve-la-Garenne. Tél. : (16-1) 47.98.32.53.**

Vds nx orig sur ST dès 50 F. Liste sur demande. **Michel DESCHAMPS, 39, rue Courget, 24000 Périgueux. Tél. : 53.09.81.59.**

Vds SCOSTF mon. coul., jx + joy + souris, px : 3 000 F. Vds PC 1512, écran CGA + jx, px : 2 300 F. **Frédéric ROMERO, 1, allée des Myosotys, 93110 Rosny-sous-Bois. Tél. : (16-1) 48.94.94.14.**

Vds 520 STF + mon. coul. + joys + nbx jx (Another World, Dungeon Master), px : 2 500 F. **Patrick SALA, 15, rue du Textel, 75014 Paris. Tél. : (16-1) 43.35.40.90.**

Urg : 1040 STE + 2 Mg, px : 2 000, DD 30 M6 : 2000, mon. coul. : 1000, imp. 1000, Lect. Disq 500, rédact 3.0 : 1000 F tbe. **Fabrice OPERTO, 413, cours du Centenaire « Les Tennis », 06500 Menton. Tél. : 93.57.73.80.**

Vds AT-520 STE + câble péritel + jx + log + imp. Citizen 120 D + 2 joy, px : 3 500 F à déb. **Guillaume GONZAGUE, 260, rue du Vieux Pressoir, 78830 Bullion. Tél. : (16-1) 30.41.30.30.**

Vds jx à prix très raisonnables pour ST. **Stéphane LEMOINE, 18, route de Cormeilles, 78500 Sartrouville.**

Urg vds Atari 520 STF + mon. coul. + souris + joy + 120 D7 (Panza, vroom) + revues, tbe, px : 3 500 F. **Loïc YANNOU, 20, av. Nationale, 91300 Massy. Tél. : (16-1) 69.30.65.99 (répondeur).**

Vds 520 STE + 2 joys + jx + tapis souris + péritel + docs (Omikron...), ss gar., px : 2 000 F. **Bruno BOIREAUD, 247, rue Marcadet, appt. 445, 75018 Paris. Tél. : (16-1) 42.63.62.33.**

Vds 1040 STF + 2 joys + souris + 100 jx, tbe, px : 1 500 F. **Guillaume TAILHARDAI, 124, rue de Tocqueville, 75017 Paris. Tél. : (16-1) 47.63.24.45 (ap. 19 h).**

Vds 1040 STE + nbx jx + joy + souris + ST Bag + utils + MD + 11 jx + 2 pads + Arcade Powes Stick. **Denis COUAL, 16, rue des Limons, 77450 Conde-Ste-Libiaire. Tél. : (16-1) 60.04.44.11.**

Vds sur ST : Hook, Lure of The Temptress Vroom, Lemmings, Epic, Gods, D-C-K, 3 D Construction Kit, px : 350 F. **Renaud LINK, « La Source » Kervennan, 29450 Sizun.**

Atari 1040 STF pour pièces, px : 500 F ferme. **Sébastien PLACIER, 3, rue Lincoln, 92220 Bagneux. Tél. : (16-1) 46.64.34.79.**

Vds 520 STF + mon. coul. SC 1425 + 2 sour. + 16 orig. (GFA Lemmings) + 3 joys val. : 10 000 F px : 3 500 F. **Gilles VIELLIARD, 284, bd Raspail, 75014 Paris. Tél. : (16-1) 43.35.41.96.**

Vds 1040 STE + mon. coul. + joy + souris + 200 jx (Bat 2, Epic, Vroom), px : 4 500 F. **Alexandre ASSIER, Chemin du Cluset, 73100 Aix-les-Bains. Tél. : 79.61.17.58.**

Vds STF + disquettes + souris (reçoit lect ext.), px : 1 000 F à déb. **Gilles LACROUTS, 57, bd Jules Janin, 42000 Saint-Etienne. Tél. : 77.21.16.42.**

Vds 520 STF Dble face : 1 300 F. 1040 STF : 1 600 F. Rech. compilateur Ormikron. **Marcel LABEAU, 80, rue des Primevères, 60110 Méru. Tél. : 44.22.28.52.**

Vds nx jx orig sur Atari ST : 150 F. **Jérôme MARTY, 20, rue Alexis Maneyrol, 92370 Chaville. Tél. : (16-1) 47.50.80.08.**

Vds 1040 STE + mon. coul. + joy + souris + nbx org (jx + utils + livres), px : 4 000 F. **Laurent MIALIN, 72, rue de l'Etang de la Tour, 78120 Rambouillet. Tél. : (16-1) 30.41.05.98.**

Vds 520 STF DF + joy + nbx jx et utils + livres, px : 1 500 F. **Loïc MARTIN, 3, Bief Chatelet, 01540 Vonnas. Tél. : 74.50.02.57.**

Handy Scanner pour Atari ST avec reconnaissance de texte, et log de dessin (val. : 1 500 F), px : 800 F. **Eric DESPUJOLS, 19, résidence des Basses Loges, 77210 Avon. Tél. : (16-1) 60.72.15.88.**

Vds 1040 STE (4 Mo) ss gar. mon. SC 1224 Mégafile 30 Mo impr. OKI ML — 320 câble minitel, nbx logs, px : 7 000 F. **Thierry LELERRE, 5, Mail des Coquelicots, 94240 L'Hay-les-Roses. Tél. : (16-1) 46.23.37.26.**

Vds pour ST : DD Protar (48 Mo) + mon mono SM124 + Emulateur mac Spectre GCR, tbe, px : 4 500 F. **Bruce LIEVRE, 19, rue du Tintoret, 82600 Asnières. Tél. : (16-1) 47.33.14.05.**

Vds 1040 ST + mon. col. SC1425 + souris + joy + nbx jx, tbe, px : 3 490 F. **Stéphane GILOPPE, CES Place d'Ayen de Noailles, 77610 Fontenay-Trésigny. Tél. : (16-1) 64.25.17.57.**

Vds 520 STF + souris + joy + péritel + nbx jx, tbe ds emballage org., px : 1 000 F. **Eric GALY, 95, av. de Muret, 31300 Toulouse. Tél. : 61.59.28.56.**

Vds 1040 STE Musical : Cubase et Pro-24 de Steinberg, HMS Soundtracker + jx, px : 2 800 F. **David MAYOT, 1, rue Tustal, 33000 Bordeaux. Tél. : 56.44.80.34.**

Vds scanner Golden Image pour Atari + log. Val. : 2 000 F, px : 1 200 F. **Ludovic MAUGER, 8, allée sœur Odile, Le Prieuré, 27380 Fleury-sur-Andelle. Tél. : 32.49.31.20.**

Vds 1040 STF + 50 jx + mon. coul. + 1 joy + 1 souris + St Replay, px : 3 400 F. **Benoit SANCERNI, 9, rue de la Paix, 30230 Rodilhan. Tél. : 66.20.23.88.**

Vds 1040 STF 200 jx, 40 util, joys revues : 2 100 F ou 3 500 F avec écran couleur. **Fabien DANGEL, 37, bis rue de Cercay, 94440 Villecresnes. Tél. : (16-1) 45.99.37.93.**

Vds 520 ST + écran coul. + lect. ext. + 500 jx + 50 origs + 5 bts rgt + souris + joy, tbe, px : 3 200 F. **Christophe GAILLY, 6, allée des Myosotis, 93110 Rosny-sous-Bois. Tél. : (16-1) 48.54.25.41.**

Vds 12 orig ST : Bargon : 150 F ; Dungeon Master, Chaos : 100 F ; Captive, Bloodwych... : 80 F et 5 autres à 50 F. **Anthony Blicq, 25, rue des Sculpteurs, 93240 Stains.**

Vds 1040 STE (tbe) + mon. coul. stéréo + lect ext. + souris + joys + 250 disks (jx & utils), px : 4 000 F. **Bruno LOUBET, Le Chanterose, rue Paul Loubet, 26200 Montélimar. Tél. : 75.01.00.47.**

Vds 520 STF + souris + joys + env. 100 jx px : 1 600 F. **Xavier YANG, 66, rue notre Dame de Nazareth, 75003 Paris. Tél. : (16-1) 40.27.81.35 (ap. 17 h).**

Vds mon. coul. Atari SC 1425 : 1 000 F ; vds jx sur ST : Falcon, F.Mission 1, Vroom, Stos, px : 100 F pce. **Didier CHAPELLE, 35, allée des Amonts, 91940 Les Ulis. Tél. : (16-1) 69.07.31.84.**

Vds 520 STF + mon. coul. + nbx jx + joys + souris, tbe, px : 2 900 F. **Arnaud FAROUDJA, 27, rue JG Labarbe, 94130 Nogent-sur-Marne. Tél. : (16-1) 48.77.67.35.**

1040 + mon. coul. + imp cir 120 D + 2 source + 2 joy + liv/rev + TT + Tab + Gest + éduc + orig. Naudi/Vroom + nbx jx + btes, px : 6 000 F. **Bertrand BUCHWALTER, 48, rue St Ferdinand, 75017 Paris. Tél. : (16-1) 45.74.83.23.**

Vds 1040 ST 2 joys + 30 jx orig : Epic DDAY M1 F29 Silent Service..., px : 1 800 F. **Régis MORISSON, 41, rue Vauquelin, 78800 Houilles. Tél. : (16-1) 39.57.54.94.**

Vds STOS Basic (emballage + not. d'origine) sur ST : 350 F contact : 3615 RTEL BAL MGS ou écrire à : **Eric VALLIN, 351, rue d'Hastings, 62400 Béthune.**

Vds jx orig ST : Moktar, C. un cadavre... de 50 F à 160 F. **Guillaume STOGOWSKI, 139, rue de la Bonne Femme, 51100 Reims. Tél. : 26.49.99.28 (ap. 17 h sauf WE).**

Vds jx, utils et éduc. sur 520/1040 STE (Liste sur demande). **Pierre SCHNEIDER, 26, route de Rouen, 60360 Viefvillers.**

Vds Extens Mem 512 K, tbe sans soudure pour 520 STF, 300 F ; + 40 log : rédac + vroom, px : 300 F + PC Engines 6 jx tbe : 1 550 F. **Enguerran LOOS, 39, rue d'Issoire, 76200 Dieppe. Tél. : 35.40.11.94.**

Vds nouveau 40 images PI1 avec Slides How sur 2 disk : 100 F. **Bertrand FOURDAIN, 4, rue du Doyen, 62310 Fruges.**

Vds 1040 + mon. coul. + imp. 9 aig + meuble + joys + revues + nbx log + jx (Replay/1 St/C/GFA/Etc), tbe : 6 000 F. **Franck LABAT, 12, allée des Acacias, 92220 Bagneux. Tél. : (16-1) 46.54.46.84.**

Vds 1040 + mon. SM 124 + imp. + nbx soft (200 DK) + meuble + accessoires, px : 3 500 F. **Olivier FILIPPIGH, 13, rue des Messagerie, 75010 Paris. Tél. : (16-1) 45.23.18.45.**

Vds lect. 3.5 ext. + alimentation : 400 F et souris logitech : 150 F pour atari. **Jérôme LYONNET, 82, av. de la République, 94700 Maisons-Alfort. Tél. : (16-1) 48.93.47.03.**

Vds livres avec disk pour ST à moitié prix bon état. **Gilles RAIMBAULT, 6e de la Faisanderie, 77200 Torcy. Tél. : (16-1) 60.17.75.76 (ap. 18 h).**

Vds Softs bas px. **Stéphane LIBERT, 8, rue André Mounier, 33340 Lesparre-Médoc.**

Vds Supervision + 3 jx val. : 650 F, px : 350 F port compris. Ch. 520 STDF + MM à bas, px faire offre. **Lucien JAVALOYES, 19, faubourg des Vosges, 67120 Dorlisheim.**

Vds origx sur ST : Ishar, Deuteros, Midwinter 2, Megatraveler : 100 F pce. **Stéphane NICOL, Aéroport de Deauville, 14130 Saint-Gatien-des-Bois. Tél. : 31.89.52.67.**

Vds orig pour STE de 50 F à 80 F (Kick off, Maupiti, Operation Stealth, Fascination, etc). **Pascal LECLERC, 12, rue Calvin, 95420 WY-dit-Joli-Village. Tél. : (16-1) 34.67.36.27.**

Vds STE 2 Mo + écran coul. + joys + nbx logs + livres, px : 3 200 F. **Rémi DUFFAUD, 36, bd Maxime Gorki, 94800 Villejuif. Tél. : (16-1) 47.26.63.75 (ap. 20 h).**

Vds 520 STF + nx jx orig. + mon. coul. + utils, tbe, px : 3 000 F à déb. **Franck CHEVALLEY, 13, rue Saint-Joseph, 38000 Grenoble. Tél. : 76.46.63.73.**

Vds jx sur ST à bas prix, demandez liste. **Jean FENECH, 72, rue Port Rave, 69390 Vernaison.**

Vds jx orig sur STE : Fire et Ice, Ishar, Epic, Lemmings, Turrican II, px : 60 F pce. **Karim GARONDO, 46-48, rue Victor-Hugo, 93500 Pantin. Tél. : (16-1) 48.91.20.26.**

Vds 1040 STE + mon. coul. + mono + jx et util + G13 + 5 jx, px : 4 500 F. **Stéphane REBIERE, 11, rue de Craiova, 92000 Nanterre. Tél. : (16-1) 47.73.65.23.**

Vds 520 ST 1 Mo + écran coul. + nbx jx + 4 joys + 2 souris (1 optique), px : 5 000 F. **LEFAURE, Paris. Tél. : (16-1) 40.54.97.99.**

Vds Deluxe Paint ST + 6 D7 dom. pub + digital + vidi ST (sans vidichrome) + solution, les Voya D.T., px : 1 500 F. **Tony MATTOZZI, 2, rue Barthou, 34690 Fabregues. Tél. : 67.85.29.74.**

Vds 520 STF + nbx jx + mon. coul. + West Phaser + souris neuve, px : 1 700 F. **Fabien HELIOT, 240, route de Chateauneuf, 06690 Tourrette-Levens. Tél. : 93.91.09.97.**

STE 520 Transformé 1040 + mon. coul. + souris + bte et jx + câble + joys, px : 3 000 F. **Lino RUSSO, 23, rue Charles Gounod, 92500 Rueil Malmaison. Tél. : (16-1) 47.08.08.86.**

Vds 1040 STF nbx log (digitaliseur vidéo et autres), util. + jx + joys, px : 5 000 F. **Jean-Louis LALAURIE, 102, av. Maurice Thorez, Ivry-sur-Seine. Tél. : (16-1) 46.71.45.27.**

Vds 520 STF (1 méga) DF + logs + disks + souris + livres + joys + Freeboot + magazines, px : 1 600 F à déb. **Eric VERHULST, 124, rue des Hauts Pavés, 44000 Nantes. Tél. : 40.76.37.67.**

Vds 520 STF DF + écr. SC 1425 + 2 souris + joy + 100 jx + util + lect. ext + bte + Freeboot, px : 2 900 F imp. DMP 2160, px : 900 F. **Maxime DE BLASI, 12, rue de la Courneuve, 93300 Aubervilliers. Tél. : (16-1) 48.33.11.05.**

Vds STE 1040 + mon. SC 1435 + 2 souris + man. + 62 jx + util, tbe, px : 4 000 F. **Djérémy COURBET, 6, parc Henri Dunant, 94290 Villeneuve-le-Roi. Tél. : (16-1) 45.97.99.71.**

Vds pour 520 ST 7 jx orig : Red Heat, Barb 2, Hortev., Bob W : 30 F pce ; Loom, Zak, Maniac M : 50 F pce ou 200 F les 7. **Raphaël BORNARD, 16, rue François Moreau, 92260 Fontenay-aux-Roses. Tél. : (16-1) 46.83.19.41.**

Vds 520 STF (tbe) + souris + câble péritel + 30 jx : Vroom, Magic P, Lemmings, px : 1 500 F. **Alexandre SORVEYRON, 4, route de Ploeren, 56890 Plescop. Tél. : 97.44.60.68.**

Vds 520 ST + joys + divers log + câbles + livres, px : 2 000 F. **Frédéric ALVAREZ, 34, allée des Bergeries, 91210 Draveil. Tél. : (16-1) 69.42.55.82.**

Vds Atari STE + 1 lect ext. + 250 jx + mon. SCI + 25 + 2 souris & 3 joys.... etc, px : 5 000 F ou éch/bon PC (ST/BE). **François BILLON, n° 47, le « Coquillat », 38110 La Tour du Pin.**

Vds carte Bocaram Atplus pour 286 et 386 SX extension mém. 8 Mo en EMS 4,0 ou XMS, avec 0 Ram, px : 800 F. **Laurent MOIZO, 12, rue Ferdinand Flocon, 75018 Paris. Tél. : (16-1) 42.23.98.98.**

Vds 520 STF + joys + jx orig : Power Monger, Intruder, Falcon, etc..., px : 1 800 F. **Alain BERTRAND, 8, rue de la Chaîne, 67140 Andlau. Tél. : 88.08.17.32.**

Vds 520 STF 1 Méga, 100 jx, mon. coul., Digital Sonore, px : 3 600 F. **Patrick RAZAVET, 2, rue Jean, 13004 Marseille. Tél. : 90.59.33.03. (W.E)**

Vds jx ST Falcon 200 F, Maupiti Island, Robocop 3, Epic 150 F, Vroom. **Patricia LANTERNIER, Le Rigaud B 200, av. de Limans, 83260 La Crau. Tél. : 94.35.19.20.**

Vds jx sur STE à très bas px. **Jean-Pierre MARNIERES, 27, cours Didier Rey, 82300 Caussade.**

Vds 1040 STE + mon. coul. + imp. 9 aig. + joys + jx (Vroom, Another, World...), px : 5 500 F. **Arnaud MONTEZIN, Saint Girons Plage, 40560 Vieille Saint-Girons. Tél. : 58.47.92.90.**

Logs Atari ST orig à demi tarif ex. : Quarter, Deluxe, Paint, Le rédacteur 3, Gest comptes ; GFA Basic etc...). **Donato PULCINA, 15, boulevard Lénine, 69200 Venissieux. Tél. : 78.70.86.20.**

Vds 1040 ST tb, + écran coul. SC 1425 + 2 souris + 2 joys + imp. + 25 jx orig + rédacteur + livres, p : 5 000 F. **Tél. : (16-1) 46.60.31.95.**

Vds 520 STE 2 mon. coul. + 4 joys + 12 softs orig, px : 4 500 F. (Big Boss 24, GFA 3.5...). **Philippe BECKER, 14/16, rue du Colonel Grandval, 54000 Nancy. Tél. : 83.90.47.77.**

CLUBS

Cher. adhérents pour monter un club dans l'Aude. **Camille CITERNE, 16, rue de l'Ecole, 11250 Verzeille.**

Cher. programmeurs sur A500 Plus dans la région. Vds jx Amiga bas px. Ach. Bandes dessinées Japon. **Sébastien ROBIN, BP 27, 77552 Noissy-Cramayel.**

Cher. contacts Thomson TO8D région Haute-Savoie. **Robert TOURAINE, 119, impasse des Prés-Montfort, 74190 Passy. Tél. : 50.78.19.40.**

Club Atari, vds ou éch. jx orig. et Docs de jx. **CLUB ATARI STE, 1761, VC 31 de la Gaude SLDV, 06610 La Gaude AM.**

Haute densité : un nouveau Fanzine gratuit, pour le recevoir env. 1 timbre. **Arnaud CAMPANELLA, La Hotoie Tivoli, Bt C3, 80000 Amiens.**

Salut ! Rech. contact S20 STE sur Ajaccio pour éch. jx et autres. **FRED. Tél. : 95.20.58.68.**

Les Sharp PC-E500 ont la parole ! Demandez un exemplaire de LFS contre 3 timbres à 2,50 F. **Werner KLINGER, Le Petit Tizin, 38210 Tullins.**

L'Atari XL/XE rech. ses derniers irréductibles. **Daniel CARRODANO, 202, impasse des Fougères-Collet, Redon-bas la Bouverie, 83520 Roquebrune-sur-Argens.**

Le N° 1 sur Amiga : GFA World rech. nouveaux membres. Coders, musiciens, graphistes, swapper. N'hésitez pas ! **GFA WORLD 20, place des 4 vents, 78570 Chanteloup-les-Vignes. Tél. : (16-1) 39.70.59.03.**

DP et Shareware PC à px d'amis 4 F/100Ko. Catalogue sur disk ctre 3 timbres. **INFORMATIC PLUS, 2, rue des Gloriettes, 36100 Les Bordes. Tél. : 54.21.42.84.**

Assoc. de développeurs, venez nous rejoindre. Ouvert à tous vos projets. **TWINFACE, 5, rue de Taillet, 66100 Perpignan. Tél. : 68.50.29.91. Fax : 68.66.92.58.**

Cher. électroniciens pour réaliser alimentation +5 et -5. Cher. programmeur en télématique sur Atari. **Laurent MATHOUT, 1, rue Alix-Marquet, 58700 Premery. Tél. : 86.37.95.58.**

Création d'un club PC à Chambéry. **Vincent PALLATIER, 205, av. Joseph-Fontanet, BP 69, 73492 La Ravoire.**

Le meilleur du DP sur Atari et Amiga (cat 1 timb. à 8 F). **DP DIFFUSION, 10, rue du Vergeron, 38430 Moinans.**

Club Amiga-Atari ST-XL Belgique + France (jx, DP, utils, Demo). Cher. matos + orig. Liste sur demande. **Jean-Luc DENBROEDER, 16, rue Jules-Destrée, 1030 Bruxelles. Belgique. Tél. : 02.343.29.65.**

Club CPI (loi 1901) diffuse plus de 150 demos et plus de 200 Sountracks sur ST(E). **Thomas VOLPONI, 45, av. des 8 Arpents, 95580 Andilly. Tél. : (16-1) 34.16.23.50.**

Jeune graphiste sur Atari ST cher. Coders (GFA, ASS., C), musicien, graph., pour créer jx. **Frédéric DUVAL, la Vallette aux Mierges, 14190 Ouilly-le-Tesson. Tél. : 31.90.96.00.**

Amiga cher. membres pour compléter groupe (coders, graph., musiciens...). Cher. contacts Only Legal. **INSSOMNIACK/RED-LINE, 22-A, chemin des Ecureuils, 48000 Mendé. Tél. : 66.65.08.94.**

Programmeur PC cher. musiciens + graphistes + programmeurs (ASM) PC pour demos et jx. **Cédric BERMOND, 12, rue Paul-Ronin, 42100 St-Etienne. Tél. : 77.37.81.56.**

ST et Co prop. Fanz stupéfiant ! 1 num. 15 F ou 1 an 60 F ou 90 F avec 4 disk DP. **ST & CO / MATHE, 8, rue Froidevaux, 75014 Paris. Tél. : (16-1) 43.22.78.14.**

Graphiste Amiga rech. programmeur. Fana simulations, management, foot pour projet. **Denis TIO, 2, allée Marcel-Achard, 69100 Villeurbanne. Tél. : 78.94.34.72.**

New Group sur Amiga, cher. coders, Gfx, Zikos pour réaliser products de qualité, expérience demandée. **Alain MERIC, 1491, ch. des Goys-Fournier, 83260 La Crau. Tél. : 94.66.10.06.**

Association les Amis de l'Amiga vous informe que le n° 2 du mensuel Furax Fanzine est en vente. Px : 18 F. **Jérôme QUETARD, 55, rue Henri-Richaume, 78360 Montesson. Tél. : (16-1) 39.52.23.71. (ap. 20 h).**

Syndrome, groupe de demos sur ST recherche programmeur en assembleur imaginatif. **Aurélien LENFANT, Parc de Leveno, 44350 Guerande.**

Club Amiga Pizza Connection, votre micro est hanté. Il a des doutes existenciels. Ecrivez-nous. **Emmanuel CIANCIMINO, 18, rue de la Liberté, 59155 Faches Thumesnil. Tél. : 20.60.19.06.**

Cher. contacts sur ST poss. Bunny Bricks, Hook etc. **Paul DUCRET, 1588 Cudrefin. Suisse. Tél. : 037.77.25.82.**

Super ! Nouveau Club Amiga et PC imbattable. Tous pays. Env. liste. **AMIGA WORLD (ou PC WORLD), BP 48, 7390 Quaregnon. Belgique.**

Rech. coder, Gfx, Zikos pour compléter groupe de demos sur Amiga. **Ulrich MASSAMBA, 11, allée Francis-Carco, 93240 Stains.**

Vds, éch. sur Amiga jx demos. Cher. Gfx pour compléter groupe. Ech. modules + 70 disk. **Laurent DUREUX, 5, rue Jean-Mermoz, 74100 Annemasse. Tél. : 50.37.89.31.**

Vds Fanzine 10 F + 5 F de port 40 pages : Divers et jx video tous les 2 ou 3 mois, Maniac Games. **Olivier CHARMES, 3, impasse de la Hulotte, 78112 Fourqueux. Tél. : (16-1) 39.73.50.88.**

Hydroxid (ST) et Prugenyx (Amiga) rech. new members ! Djam (ST) : **Tél. : (16-1) 30.32.12.69. Nicolas (Amiga) : Tél. : (16-1) 34.43.17.71.**

Vds nouveau fanzine sur consoles et micros de 16 bits min. Poss. d'abonnement. **Richard BLANC, 15, bd St-Antoine, 12100 Millau. Tél. : 65.60.23.08.**

Fanzine "Dead Player". Tests : MD, S.Nes, CPC, Demos... Rubriques jx de rôle, Marvel, Cyberpunk. Gratuit. **DEAD PLAYER FANZINE, 82, chemin du Charbonnier, 69200 Vénissieux.**

Graphiste confirmé cher. programmeur ambitieux pour créer jx sur Amiga. **Jeff GUIOT, 3, rue de 8 Mai, 59111 Lieu-St-Amand. Tél. : 27.35.81.81.**

Club Atari 520, 1040 STE éch. jx (Lure of the Temptress, Elvira 2, Hook). Env. liste. **Vincent CAMIER, 10, route de Sains, 80680 St-Fuscien.**

Programmeur en C sur PC depuis peu. Cher. contacts expérimentés pour progresser. (Astuces, prog.). **Laurent LECLERC, 9, rue Capitaine-Siry, 78170 La Celle-St-Cloud. Tél. : (16-1) 39.18.22.56.**

Amis fanzines, rejoignez vite les rangs de l'affu. Nbx avantages et services. **AFFU, BP 8, 65101 Lourdes Cedex. Tél. : 62.42.00.70.**

Rech. participations bénévoles pour zine-disk (articles, graphs...) en français. No lamers ! (sur Amiga). **Sylvain BAIL, TSD/Cartel, 5, av. Louis-Blériot, 44340 Bouguenais.**

TILT MICROLOISIRS
9-11-13, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15.
Tél. : (16-1) 46 62 20 00. Télex : 631 345. Fax : 46 62 25 31.
Pour obtenir votre correspondant directement, remplacer les 4 derniers chiffres du standard par le numéro du poste entre parenthèses.

Abonnements : tél. : (16-1) 64 38 01 25.

RÉDACTION

Rédacteur en chef
Jean-Michel Blottière (2184)

Rédacteur en chef adjoint
Guillaume Le Pennec (2194)

Directeur artistique
Jean-Pierre Aldebert (2170)

Secrétaire de rédaction
Annick Chollat (2189)

Première maquettiste
Christine Gourdal (2191)

Maquettiste
Laurent Jeannot (2188)

Photographe
Eric Ramaroson (2192)

Secrétariat
Juliette van Paaschen (2196)

Ont collaboré à ce numéro
Thomas Alexandre, Douglas Alves, Francis Blanchard, Pascal Blanché, Daniel Clairet, Jean-Jacques Caron, Daniel Cuirot, Laurent Decombe, Laurent Defrance, Elisabeth Estevens, Morgan Feroyd, Pierre Fouillet, Raphaëlle Gras, Jacques Harbonn, Emmanuel Hermelin, Olivier Hautefeuille (chef de rubrique PC), Eva Hoogh, Jean-Loup Jovanovic, Juju, Piotr Korolev, Marc Lacombe, Marie-Hélène Laugier, Olivier Martinerie, Dogue de Mauve, Marc Menier, Fabrice Mérillon, Brigitte Najac, Bruno Roitel, Thierry Ségur, Spirit, David Téné, Emmanuel Vigier.

Rédacteur-réviseur
Yves Le Hyaric

MINITEL 3615 TILT et 3615 TCPLUS
Marie Poggi et François Julienne (2200).

ADMINISTRATION-GESTION
9-11-13, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15.
Tél. : (1) 46 62 20 00

Directeur de la publicité
Antoine Tomas (2204)

Chef de publicité
Claudine Lefebvre (2202)

Assistante de publicité
Cécile-Marie Réyé

Vente (réservé aux dépositaires de presse)
Synergie Presse. Alain Stefanesco, Directeur Général,
9, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15. Tél. : (1) 46 38 13 90.

Abonnements
Tél. : (1) 64 38 01 25.
France : 1 an (12 numéros dont 11 avec une disquette) : 315 F (TVA incluse).
2 ans (24 numéros dont 22 avec une disquette) : 562 F
Étranger (train, bateau) : 1 an (12 numéros dont 11 avec une disquette) : 428 F.
2 ans (24 numéros dont 22 avec une disquette) : 788 F
(tarifs avion : nous consulter).
Adressez votre règlement à l'ordre de TILT à TILT, B.P. 53, 77932 Perthes cedex
Pour la Belgique, tarif : 1 an (12 numéros dont 11 avec une disquette) : 2 600 FB.
2 ans (24 numéros dont 22 avec une disquette) : 4775 FB
Payable par virement sur le compte de Diapason
à la Banque Société Générale à Bruxelles n° 210 0083593 31.

Promotion
Marcella Briza (2161)

Directeur Administratif et Financier
Margaret Figueiredo (2499)

Fabrication
Jean-Jack Vallet (2166)

Diffusion contrôle OJD 1991

Éditeur
« Tilt-Microloisirs » est un mensuel édité par
TILT DSNC au capital de 4 399 500 F.
Principal associé : EM-IMAGES S.A.
Siège social : 9-11-13, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15

Gérant et Directeur de publication :
Francis Morel

Directeur délégué :
Jean-Pierre Roger

Tirage de ce numéro : 100 000 exemplaires.

Dépôt légal : 1er trimestre 1993
Imprimeries : Sima, Torcy-Impression, 77200 Torcy.
Distribution : M.L.P. - Numéro de commission paritaire : 64 671.

Complétez votre collection

Secret Weapons of the Luftwaffe	N° 95, p. 66
Sensible soccer	N° 106, p. 65
Shadow Dancer	N° 87, p. 54
Shadow of the Beast 2	N° 82, p. 76
Shadow of the Beast 3	N° 108, p. 54
Shadow Warriors	N° 81, p. 76
Sherman M4	N° 75, p. 48
Shuttle	N° 101, p. 72
Sideshow	N° 76, p. 60
Siege	N° 106, p. 74
Silent Service 2	N° 82, p. 50
Sim Earth	N° 89, p. 64
Simulcra	N° 82, p. 54
Sliders	N° 84, p. 76
Son Shu Si	N° 98, p. 54
Sonic the Edgehog	N° 93, p. 68
Space Ace	N° 75, p. 54
Speedball 2	N° 86, p. 42
Spindizzy Worlds	N° 87, p. 60
Starush	N° 96, p. 34
Strider	N° 83, p. 78
Striker	N° 105, p. 74
SU-25 Soviet Attack Fighter	N° 83, p. 64
Supaplex	N° 96, p. 36
Super Monaco Grand Prix	N° 82, p. 72
Super Off Road	N° 84, p. 70
Superski 2	N° 102, p. 63
Super Volleybal	N° 82, p. 80
Superstar Soldier	N° 82, p. 52
Swap	N° 87, p. 62
Switchblade 2	N° 92, p. 50
SWIV	N° 89, p. 59
Team Suzuki	N° 87, p. 56
Team Yankee	N° 87, p. 57
Teenage Mutant Hero Turtles	N° 98, p. 57
Terminator 2	N° 93, p. 72
Theatre of war	N° 105, p. 60
Think Cross	N° 98, p. 62
Thunder Force 3	N° 81, p. 58
Thunderstrike	N° 80, p. 60
Tie Break	N° 79, p. 46
Tilt	N° 91, p. 52
Time	N° 75, p. 55
The Tinies	N° 107, p. 82
Tip Off	N° 99, p. 53
Toki	N° 88, p. 58
Tournament Golf	N° 89, p. 55
Tower of Babel	N° 76, p. 70
Toyota Celica	N° 86, p. 54
Trex Warrior (Amiga)	N° 98, p. 68
Trex Warrior (ST)	N° 104, p. 60
Triple Battle F1	N° 76, p. 61
Troddlers	N° 106, p. 86
Turrican	N° 79, p. 53
Turrican 2	N° 88, p. 51
Tusker	N° 75, p. 58
Ultimate Ride	N° 84, p. 62
Unreal	N° 80, p. 52
Utopia	N° 95, p. 80
Vaxine	N° 87, p. 52
Venus	N° 81, p. 78
Verytex	N° 91, p. 57
Vroom	N° 94, p. 50
	N° 101, p. 60
Wardner	N° 92, p. 51
Welltris	N° 81, p. 61
Wing Commander	N° 83, p. 76
Wing Commander : Secret Missions 2	N° 92, p. 52
Wing Commander 2	N° 95, p. 60
Wings	N° 82, p. 68
Wizkid	N° 104, p. 56
Wolfchild	N° 99, p. 46
Wolfenstein 3D	N° 105, p. 58
Wolfpack	N° 80, p. 50
Wreckers	N° 93, p. 64
World Class Chess	N° 99, p. 58
World Class Rugby	N° 98, p. 65
Wordtris	N° 104, p. 70
WWF	N° 98, p. 64
X-Out	N° 75, p. 52
Yeager Air Combat	N° 93, p. 52
Z-Out	N° 86, p. 46
Zero Wing	N° 93, p. 53
Zool	N° 106, p. 70

SOS AVENTURE

The Adventures of Robin Hood	N° 94, p. 104
AGE	N° 96, p. 105
Alone in the dark	N° 107, p. 124
Amazon : Guardians of Eden	N° 108, p. 136
Amberstar	N° 108, p. 126
Another World	N° 96, p. 112
Armaeth 1	N° 93, p. 116
Bandit Kings of ancient China	N° 93, p. 110
Bard's Tale 3	N° 86, p. 109
Bard's Tale Construction Set	N° 100, p. 147
Bargon Attack	N° 104, p. 115
Bat 2 (Amiga)	N° 105, p. 122
Bat 2 (PC)	N° 107, p. 132
Battlemaster	N° 84, p. 156
Battle Isle	N° 94, p. 102
BattleTech 2 : Crecent Hawk's Revenge	N° 87, p. 114
Betrayal	N° 90, p. 107
Black Crypt	N° 100, p. 143
Buck Rogers : Countdown to Doomsday	N° 87, p. 112
Campaign	N° 108, p. 116
Centurion, Defender of Rome	N° 92, p. 104
Champion of the Raj	N° 92, p. 106
Champions of Krynn	N° 81, p. 126
Le Chevalier du labyrinthe	N° 102, p. 113
Civilization	N° 98, p. 103
Conan the Cimmerian	N° 96, p. 110
Conquest of Camelot	N° 79, p. 102
Conquest of the Longbow	N° 98, p. 113
Countdown	N° 89, p. 104
Croisière pour un cadavre	N° 93, p. 117
Crystals of Arborea	N° 88, p. 111
Damocles	N° 81, p. 128
The dark heart of Uukrul	N° 91, p. 106
The dark queen of Krynn	N° 105, p. 118
Darklands	N° 105, p. 124
Dark Seed	N° 102, p. 116
Death Knights of Krynn	N° 91, p. 108
Dragonflight	N° 83, p. 152
Dragons Breath	N° 76, p. 110
Dragons of Flame	N° 75, p. 100
Drakkhen	N° 75, p. 96
Dungeon Master (PC)	N° 106, p. 134
Eco Quest	N° 102, p. 120
Elvira	N° 88, p. 104
Elvira 2	N° 99, p. 106
Eternam	N° 103, p. 110
Explora 3	N° 86, p. 107
Eye of the Beholder	N° 90, p. 104
Eye of the Beholder 2	N° 99, p. 101
Fascination	N° 96, p. 118
Fate-Gates of dawn	N° 95, p. 127
The Final Battle	N° 83, p. 148
Final Command	N° 76, p. 107
Frederick Pohl's gateway	N° 105, p. 116
Full Metal Planete	N° 110, p. 114
Hard Nova	N° 88, p. 107
Heart of China	N° 93, p. 106
Heimdall	N° 96, p. 107
Hero Quest	N° 92, p. 107
Hero Quest	N° 100, p. 149
History Line 1914-1918	N° 108, p. 124
Hook	N° 104, p. 112
Hunter	N° 93, p. 114
Iceman	N° 79, p. 130
The Immortal	N° 82, p. 132
Inca	N° 110, p. 104
Ishar	N° 103, p. 120
KGB	N° 106, p. 138
King Quest 5	N° 88, p. 108
King's Quest 6	N° 108, p. 112
Kyrandia	N° 106, p. 128
Laura Bow 2, The dagger of Amon Ra	N° 105, p. 112
Leather goddesses of Phobos 2	N° 106, p. 136
The Legacy	N° 108, p. 128
Legend (PC)	N° 102, p. 118
Legend (Amiga)	N° 104, p. 120
The legend of darkmoon, Eye of the beholder 2	N° 104, p. 118
Legend of Faerghail	N° 80, p. 110
Legens of Valour	N° 108, p. 132
Leisure Suit Larry 5	N° 95, p. 125
The Lord of the Rings Vol.1	N° 88, p. 110
The Lord of the Rings Vol.2, The two towers	N° 105, p. 120
The Lost files of Sherlock Holmes	N° 106, p. 131
Lure of the temptress	N° 102, p. 110
Les Manley in : lost in L.A.	N° 101, p. 130
Martian Memorandum	N° 96, p. 116
Maupiti Island	N° 101, p. 126
Megalo Mania	N° 93, p. 108
Megatraveller 1	N° 83, p. 150
Megatraveller 2 : Quest for the Ancients	N° 98, p. 109
Mercenary 3 : The Dion Crisis	N° 100, p. 146
Might and Magic 3 (PC)	N° 95, p. 123
Might and Magic 3 (Amiga)	N° 103, p.122
Might and Magic Clouds of Xeen	N° 107, p. 128
Mokowe	N° 88, p. 112
Monkey Island 2	N° 99, p. 104
Moonstone	N° 94, p. 106
Murders in Space	N° 84, p. 152
Nobunaga's Ambitions 2	N° 93, p. 113
Obitus	N° 89, p. 108
Operation Stealth	N° 80, p. 113
Phantasy Star 2	N° 84, p. 154
Phantasy Star 3	N° 95, p. 122
Planet's edge	N° 103, p. 118
Police Quest 3	N° 98, p. 104
Pools of Darkness (PC)	N° 95, p. 121
Pools of Darkness (Amiga)	N° 103, p.114
Quest for Glory 2	N° 86, p. 106
Quest for Glory 3	N° 108, p. 118
Rex Nebular and the gender bender	N° 107, p. 122
Rings of Medusa	N° 80, p. 112
Rise of the Dragon	N° 89, p. 106
Saga	N° 88, p. 112
Savage Empire	N° 87, p. 115
Sdaw	N° 88, p. 112
Search for the King	N° 82, p. 134
The Secret of Monkey Island	N° 82, p. 136
Shadowlands	N° 101, p. 128
Shadow Sorcerer	N° 95, p. 126
Sherlock Holmes	N° 104, p. 122
The Shortgrey	N° 110, p. 108
Sim Ant	N° 98, p. 111
The Simpsons : Bart VS the Space Mutants	N° 94, p. 100
Space 1889	N° 98, p. 108
Space Quest 4	N° 90, p. 106
Spaceship Warlock	N° 110, p. 100
Starflight	N° 76, p. 109
Starlegions	N° 110, p. 112
Star Trek	N° 101, p. 122
Storm Master	N° 99, p. 103
The Summoning	N° 108, p. 122
Super Hydlide	N° 83, p. 146
Suspicious Cargo	N° 96, p. 106
Sword of Vermilion	N° 88, p. 106
Tangled Tales	N° 76, p. 108
Task Force 1942	N° 108, p. 140
The Third Courier	N° 80, p. 115
Treasure of the savage frontier	N° 103, p. 116
Ultima 7	N° 100, p. 140
Ultima 7 the Forge of virtue	N° 107, p. 134
Ultima Underworld	N° 100, p. 137
Waxworks	N° 108, p. 120
Ween the Prophecy	N° 107, p. 130
Willy Beamish	N° 98, p. 106
Willy Beamish (MAC)	N° 106, p. 140
Wizardry 6 : Bane of the Cosmic Forge	N° 91, p. 104
Wonderland	N° 86, p. 104
World of Adventure 2 : Martian Dreams	N° 93, p. 111
Xenomorph	N° 79, p. 100
Ys	N° 82, p. 138

HORS SERIES

Guide 1991	N° 85H
Guide 1992	N° 97H
Micro jeux : 160 pages de listings	N° 1
PC Review	N° 3
PC Review	N° 4
Tilt Guide 1993	N° 109

SOLUTIONS

Addams Family	N° 107, p. 142
Another World	N° 105, p. 131
Bargon Attack	N° 107, p. 140
Bat 2	N° 105, p. 140
Chaos strikes back	N° 99, p. 108
Conquests of the Longbow	N° 101, p. 153
Croisière pour un cadavre	N° 102, p. 133
Dark Seed	N° 108, p. 145
Dune	N° 108, p. 144
Elvira, Mistress of the Dark	N° 92, p. 112
Eternam	N° 106, p. 142
Eye of the Beholder	N° 93, p. 124
Eye of the Beholder 2	N° 103, p. 124
Fascination	N° 108, p. 152
Fétiche maya	N° 76, p. 116
Geisha	N° 108, p. 148
Gobliiins	N° 103, p. 134
Heart of China	N° 105, p. 142
Indiana Jones et la dernière croisade	N° 102, p. 124
Indiana Jones (Indy 4), The fate of Atlantis	N° 105, p. 126
	N° 110, p. 116
King's Quest 5	N° 101, p. 138
Leisure suit Larry 3	N° 89, p. 112
Lemmings (codes)	N° 91, p. 113
Loom	N° 90, p. 113
Lord of the ring	N° 104, p. 124
	N° 110, p. 126
Lure of the Temptress	N° 107, p. 136
Maniac Mansion	N° 95, p. 132
Maupiti Island	N° 100, p. 155
The Maze Echo	N° 108, p. 150
Might and Magic 3	N° 110, p. 122
Monkey Island 2	N° 101, p. 134
Operation Stealth : Secret Defense	N° 87, p. 120
Out of the Blues Brothers	N° 100, p. 152
Police Quest 2	N° 95, p. 133
Police Quest 3	N° 100, p. 160
Populous	N° 79, p. 110
	et 80, p. 120
Prince of Persia	N° 95, p. 130
Robocop 3	N° 107, p.145
Secret of the Monkey Island	N° 94, p. 110
Shadow of the Beast	N° 75, p. 106
Space Quest 3	N° 90, p. 110
Space Quest 4	N° 110, p. 124
Ultima 5	N° 98, p. 116
Ultima 6	N° 88, p. 114
Ultima 7	N° 105, p. 128
Ultima Underworld (en attendant la solution)	N° 105, p. 138
Wenn	N° 110, p. 129

LA DISQUETTE TILT

TRANSARCTICA/PC-STREET FIGHTER II/AMIGA-BILLARD AMERICAIN/ST

AVANT DE NOUS CONTACTER, SUIVEZ BIEN LA PROCÉDURE DÉCRITE DANS LE TEXTE.

TRANSARCTICA/PC - STREET FIGHTER II/AMIGA - BILLARD AMERICAIN/ST

Voici la démo de *Street Fighter II* sur *Amiga*. Vous constaterez la qualité de ce hit.
Dans *Transarctica*, vous vous entraînerez avec la partie arcade du jeu. Enfin, sur *ST*, vous assisterez à une démonstration de *Billard Américain* par un vrai professionnel.
Amusez-vous bien et au mois prochain.

TRANSARCTICA SUR PC

Dans ce monde recouvert par les glaces, les seuls moyens de déplacement sont le mammouth et le train.
A la tête de la tribu des Ambivalents, vous avez volé l'un des plus beaux trains existants : Le *Transarctica*.
L'Union Viking vous pourchasse sans répit pour le récupérer. Ce jeu de stratégie comporte des scènes d'arcades pour les combats de trains. En voici un exemple.

STREET FIGHTER II NÉCESSITE 1 MO DE RAM (500 +, 600 OU 500 AVEC EXTENSION)

STREET FIGHTER II SUR AMIGA (1MO)

Qui ne connaît pas *Street Fighter II* ? Les plus titanesques combats de rue sont organisés à travers le monde. Vous incarnez l'un des combattants du tournoi. Pour être le meilleur, il va falloir battre successivement plusieurs ennemis jusqu'à la victoire finale !

BILLARD AMERICAIN SUR ST

Cette simulation d'Archer Mc Lean est certainement la plus grande réussite dans les billards sur micro. Nombreux effets de zoom, positions de caméra très variées, intervention du public pour les beaux coups, et surtout un réalisme à couper le souffle. Vous pourrez même mettre du bleu sur le bout de la queue pour amortir les chocs !

COMMENT FAIRE FONCTIONNER VOTRE DÉMO ?

Procédez exactement comme suit :
TRANSARCTICA sur PC (disque dur, souris et écran VGA 256 couleurs uniquement).
Allumez votre *PC* et mettez vous sous DOS (une ligne de type « C :» doit apparaître à l'écran). Ne pas lancer la démo à partir de *Windows*, *Norton* ou *PcTools*. Introduisez la disquette (protégée en écriture) dans votre lecteur 3"1/2 et taper A : ou B :. Pour installer le jeu sur disque dur, il faut taper INSTALL C :. La manœuvre sera exécutée automatiquement. Pour lancez le programme, placez-vous dans le dossier C :/TRANSARC (en tapant C : puis CD TRANSARC) puis tapez START. Si vous voyez apparaître un message du genre « memory full », adressez-vous à votre revendeur pour qu'il règle le problème. Il faut un minimum de 560 Ko de RAM libre pour que le jeu fonctionne. Dans tous les cas, il ne faut pas faire d'intervention sur la disquette du genre « dir » ou « chkdsk », ou autre. Cette séquence d'arcade met en scène deux trains qui s'affrontent. Il faut gérer vos hommes et vos mitrailleuses afin d'anéantir l'ennemi. Il y a cinq niveaux de difficulté. Les cartes sonores AdLib et Sound Blaster sont reconnues. Pour gagner, il faut détruire tout le potentiel ennemi. Vous perdez quand tous vos soldats sont morts ou que votre locomotive est détruite. Pour déplacer le train, il faut cliquer sur les icônes en bas à droite de l'écran. Pour quitter le jeu, appuyez sur « CTRL+X ».

STREET FIGHTER II SUR AMIGA (1 MO)
Allumez votre ordinateur et insérez la disquette dans le lecteur principal (DF0 :). Attendez le chargement du jeu. Avec cette démo non jouable, vous allez assister au combat du siècle entre Blanka et Guyle. Le premier est une créature tout droit sortie de la forêt amazonienne et le deuxième le plus fort G.I. de l'armée américaine. Regardez comment ils procèdent, quels sont leurs coups spéciaux...avant de vous lancer dans LE combat de rue du siècle.

HOTLINE DISQUETTE : LE MERCREDI DE 14H À 18H.

BILLARD AMERICAIN SUR ST
Allumez votre ordinateur et insérez la disquette dans le lecteur principal (A). Le chargement est automatique. Cette démo non jouable vous montre les qualités de cette simulation de billard. Tout est automatique. La démonstration est effectuée aléatoirement sur deux types de jeux : le billard à 9 (comme dans le film *L'Arnarqueur*) ou le pool anglais (joué dans les pubs).

PROBLEME DE DISQUETTE ? APPELEZ LA HOTLINE.

Deux types de problème peuvent survenir. Le premier est que votre disquette est physiquement endommagée (disquette cassée ou illisible). Dans le cas d'une disquette cassée, ne l'introduisez surtout pas dans votre lecteur de disquettes. Il vous faut alors nous la renvoyer et joindre une lettre expliquant votre problème (pensez à précisez l'ordinateur que vous possédez !). Envoyez le tout à : TILT - DISQUETTE 111, 9-13, rue du colonel Pierre Avia, 75754 PARIS Cédex 15. Le deuxième cas est un problème d'installation. Pour remédier à cela, nous mettons à votre disposition une hotline, tous les mercredis de 14h à 18h. Pensez à précisez le type de machine que vous possédez ainsi que le jeu concerné et décrivez avec précision le problème que vous rencontrez. Appelez le 16(1) 46.62.21.86. Le préposé à la Hotline fera de son mieux pour vous aider.

ERREUR EN LECTURE SUR PC ?

Attention ! Des *PC* de marque (notamment les *IBM PS/1* et *2*, *Commodore* ou *Olivetti*) refuseront parfois de lire la disquette *Tilt*. En effet, il s'agit d'une disquette un peu spéciale puisqu'elle peut être utilisée sur *Amiga*, *ST* et *PC*. Il ne s'agit pas d'une défectuosité mais d'un problème de compatibilité entre votre ordinateur et un *PC* « classique ».

ABONNÉS !

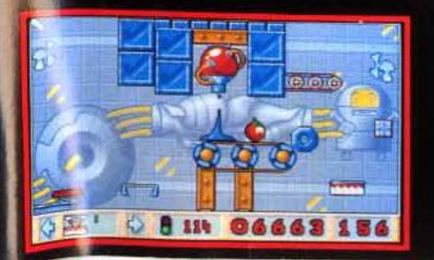
Chers abonnés, ne vous offusquez pas si vous ne recevez pas la disquette. Il ne s'agit pas d'une erreur de notre part mais il était malheureusement impossible de vous l'offrir en plus du tarif préférentiel dont vous bénéficiez déjà. Si vous voulez l'obtenir, il vous suffit d'envoyer 4 F par disquette (et par mois) à notre service abonnement. Afin de faciliter votre démarche, voici les coordonnées de ce service : TILT- ABONNEMENT, BP 53, 77932 Perthes Cédex.
Le téléphone est 16.(1).64.38.01.25. Une offre spéciale vous est proposée : si vous vous réabonnez aujourd'hui, toutes les disquettes vous seront offertes jusqu'à la fin de votre abonnement en cours.

Bill's TOMATO GAME™

Plus intrigant qu'un tableau de Picasso!
Plus fou qu'un Ministre!!
Plus juteux qu'un boeuf dans un mixeur!!!
Rencontrez Terry & Tracy, un couple de tomates ordinaires qui parle et marche et qui est pris dans une histoire de rivalité totalement improbable, de méchants écureuils, de terres mystiques - et euh, d'amour!











PRENEZ GARDE AUX IMITATIONS ...

CETTE SERIE LIMITE E CONTIENT UN PIN'S ET UN MANUEL EN FRANÇAIS

Lemmings 2 the Tribes™

ILS SONT DE RETOUR!!!

DANS UNE NOUVELLE AVENTURE FABULEUSE

12 nouveaux mondes avec toute une distribution de vedettes – incluant . . .

Surfeurs, Joueurs de comemuse, Joueurs de ballon, Sauteurs, Voyageurs en tapis volant, Lanceurs de boules de neige, Constructeurs de pyramides, Escrimeurs, Sauteurs à la perche, Joueurs de Bongo, Constructeurs de châteaux de sable et beaucoup, beaucoup d'autres . . . ! (Rappeurs, Charmeurs de serpents, Tireurs au Basooka, Destructeurs au rayon laser, Lanceurs de tronc)



PRÉSENTE UNE



PRODUCTION

- 12 toutes nouvelles tribus, chacune avec leur propre spécialité
- Sauvez les tribus et gagnez le Talisman
- 256 superbes couleurs VGA
- Des parties de jeu fascinantes et plus
- Des problèmes mystérieux avec des animations hilarantes
- Support sonore amélioré avec les voix des Lemmings digitalisées
- 8 défilements différents

En association avec Lemming Island – LEMMINGS 2 THE TRIBES – Une production 'we're going to take you by storm' (vous serez complètement enchanté) Musique de McLEMMING THE PIPER – Cascades par ICARUS CAVE LEMMING – Décors de MAGIC WALL LEMMING Scènes de destruction par CLUB BASHER LEMMING.

NE MANQUEZ PAS LEMMINGS 2 THE TRIBES BIENTOT EN VENTE DANS VOTRE MAGASIN DE JOUETS HABITUEL.



DISK 111



STREET FIGHTER II de US GOLD sur AMIGA

Découvrez Street Fighter II dans cette superbe démo (non-jouable).



BILLARD AMERICAIN de VIRGIN sur ST

Vous aimez le billard américain ? Alors vous allez être séduit par la qualité de cette démo (non-jouable).



TRANSARCTICA de SILMARILS sur PC

Participez à ce "combat de train" tiré du dernier jeu de chez Silmarils.

Tri-Format Disque compatible avec
- AMIGA
- PC
- ST

FEVRIER 93

